
05/2001 DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,- B 50714
Getestet: Desperados • Summoner • Der Clou! 2 u. v. m.
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
2 CD-ROMs
Exklusiv-Demos: DER CLOU! 2 und STAR TREK AWAY TEAM
FURIOSES ACTION-DRAMA
Mafia
30er-Jahre: Wilde Schießereien und Verfolgungsjagden in genialer Grafik!
MICROSOFTS SPIELEOFFENSIVE
Freelancer
Neue Bilder der grandiosen Weltraum-Oper. Plus: Halo-Film und Dungeon-Siege-News!
SO SPIELT SICH DIE STRATEGIE-HOFFNUNG
Commandos 2
Atemberaubende Optik und ausgeklügeltes Gameplay: Ein Schocker für die Konkurrenz?
PC ACTION SPECIAL
Sonderbeilage PC Action 05/2001
Counter-Strike für Profi-Spieler und Siegertypen
32 SEITEN EXTRA BEILAGE
16 Spiele-Demos, 7 Videos und über 300 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:
Exklusiv-Demos: Der Clou! 2 und Star Trek Away Team
Außerdem: Serious Sam (neu), Adventure Pinball, E-Racer, Eurofighter Typhoon, Kohan, F1 Racing Championship, Siege of Avalon u. v. m.
7 aktuelle Spiele-Videos: u. a. Halo, Commandos 2, Zanzarah und Summoner
150 MB kostenlose Spielerforum-Software:
• Counter-Strike-Demos von Profi-Clans + CS-1.1-Update
• Die Siedler 4: Neue Karten
• Unreal-Tournament-Mods
• Sims-Manager mit allen Add-ons
Big Action
5/2001 650 MB
Win98-CD-MENÜ
Counter-Strike
32 Seiten geheime Tipps von Profi-Clans
Spieletipps: Black & White • Gothic • Desperados • Die Siedler 4 • u. v. m.
4 395002 709997 05


TROPICO
Der Diktator-Simulator
TROPICO
POP TOP
PopTop Software
GODGAMES
coming soon
PC CD ROM
www.take2.de

WATT, WER BIST DU DENN?

Ja, wen haben wir denn da? Kaum hat sich Redaktions-Greis Herbert Aichinger von der PC Action in die verlagseigene DVD- und TV-Abteilung verabschiedet, steht auch schon hoffnungsvoller Nachwuchs bereit ...

Christian M.: Hey Leute, schaut mal her! Ich hab was gefunden!

Harald: Hä? Was soll denn das sein?

Christian M.: Das ist unser neuer Redakteur, der darf ab und zu mal einen Test schreiben, den sonst keiner machen will.

Tanja: Wie? Das da? Süüüß, der Kleine. Wie heißt er denn?

„Der Neue“: Ich ...

Alex: Schnauze, nur reden, wenn du gefragt wirst, Bürschchen.

Christian S.: Ah, wunderbar, welch Erlösung. Ich beanspruche ihn dann die ersten beiden Wochen mal für mich. Mein Schreibtisch müsste aufgeräumt werden, die Kaffeemaschine ist leer und das Verlagsklo könnte er ...

Jo: Mooooment! Ich hätte hier noch ein Gewinnspiel und deswegen dachte ich ...

Christian M.: Mensch, nun lasst den Benjamin doch auch mal zu Wort kommen. Also ...?

Benjamin: Äh, meine Lieblingsspiele sind Flugsimulationen ...

Alle im Chor: Okay, gekauft! Dürfen wir dir was zu trinken bringen? Die Schuhe putzen, deinen Rechner konfigurieren, die Haare schneiden, Fingernägel feilen ...



Die Redaktion

Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... freut sich über seine GeForce3-Grafikkarte, spielt ab sofort nur noch in Auflösungen ab 1.600x 1.200 und immer noch 100 Bildern/Sekunde.

Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
... grüßt Menschen, die ihn gern haben, zum Beispiel Anime-Fans, Britney-Spears-Jünger, Österreicher und alle anderen, die ihn ständig missverstehen. ;-)

Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... ist auf das RL-Treffen mit den ganzen Typen gespannt, die er größtenteils nur aus *EverQuest* kennt. Lauter Verrückte unter sich, das kann nur lustig werden.

Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... hat sich zum Geburtstag den mechanischen Rodeobullen aus dem *Sims*-Add-on schenken lassen und versucht so, das miese neue *Asterix*-Comic wieder zu vergessen.

Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... schwirrt zu dieser Zeit in Atlanta herum und lässt sich mal so richtig die April-Sonne auf den Bauch scheinen. Ganz nach der Devise: Man gönnt sich ja sonst nix.

Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... hat seine Liebe zu längst verstummten Klängen von Modern Talking und Blue System wiederentdeckt und freut sich auf die Eröffnung der diesjährigen Grill-Saison.

Benjamin Bezold, 22
Online-Spiele und Simulationen
... bedankt sich für die herzliche Aufnahme in der Redaktion, hat seinen ersten Test bewältigt und freut sich auf das nächste Wochenende mit seinem Schatz.

Foto: Dirk Kartscher

Seite 40

Microsofts Spieleoffensive

Freelancer, Halo & Co.

PLUS VIDEOS AUF DER CD

auf Seite 147

Profi-Tipps zu Counter-Strike





32 SEITEN SONDERBEILAGE

Die wichtigsten Grundeinstellungen, das richtige Movement, geheime Taktiken und Strategien für cs_Maps und Waffentipps für Counter-Terroristen.

ab Seite 54

Commandos 2



PLUS VIDEOS AUF DER CD

Wir haben den Nachfolger des Strategie-Klassikers für Sie Probe gespielt: Die grandiose Optik ist nur die liebevolle Verpackung für einen noch besseren Inhalt.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt

Vorschau







ab Seite 131 SPIELETIPPS zum Heraussnehmen

Desperados, Black & White und Gothic

Tests

Spielerforum

Spieletipps

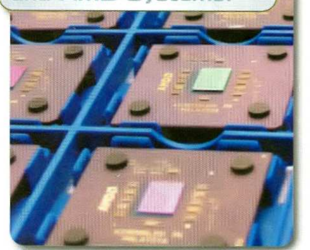
Hardware

Mehr Power!

Seite 182 + 186



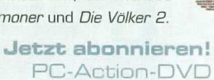
Super Tuning-Hilfen für TNT2-Grafikkarten und AMD-Systeme.



Heft-CDs

PC-Action-CDs

Exklusiv-Demos zu *Der Clou! 2* und *Star Trek Away Team* plus 14 weitere Top-Demo-Versionen. Videofilme zu *Halo*, *Commandos 2*, *Summoner* und *Die Völker 2*.



Jetzt abonnieren!

PC-Action-DVD



Zusätzlich zu den Programmen der PC-ACTION-DEMO-CDs bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere Demo-Highlights wie *Die Siedler 4*, über 700 MB Tools, brandneue Videotrailer sowie noch mehr Zusatzsoftware zu unseren Spielerforen. Alle Videos in TV-Qualität!

Diesen Monat auf CD-ROM

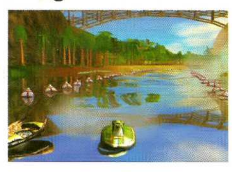
F1 Racing Championship



Die neue Referenz unter den Rennspielen kommt aus dem Hause Ubi Soft. Gleich auf zwei Rennstrecken, Monaco und Spa, dürfen Sie in der spielbaren Demoversion als Michael Schumacher oder Eddie Irvine mit Ihrem Ferrari der Konkurrenz zeigen, wo der Hase läuft. Dank hervorragender Grafik und realistischer Fahrphysik begeistert *F1 Racing Championship* auf Anhieb. Testen Sie's selbst!

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	120
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.f1racingchampionship.de
Publisher:	www.ubisoft.de

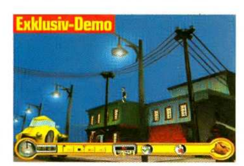
Everglade Rush



Everglade Rush wurde von Grafikchip-Hersteller Nvidia als einer der offiziellen GeForce3-Start-Titel ausgewählt. Jagen Sie in Ihrem Hovercraft über abgedrehte Rennstrecken und erleben Sie waghalsige Kopf-an-Kopf-Duelle vor einer atemberaubenden Kulisse. Da es sich hierbei um eine so genannte Technologie-Demo handelt, sind noch nicht alle Elemente des fertigen Spiels integriert.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	80
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Noch nicht bekannt
Weblinks:	
Spiel:	www.evergladerush.com
Publisher:	www.firetoads.com

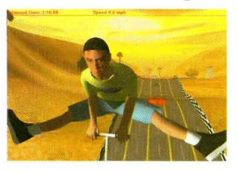
Der Clou! 2



In *Der Clou! 2* starten Sie eine Karriere als Gangster. Arbeiten Sie sich als kleiner Ganove hoch bis zum Big Boss und drehen Sie das ganz große Ding, den Clou! Bei Ihrem nervenaufreibenden Job gilt es, unzählige Sicherheitssysteme wie Alarmanlagen, Kameras oder Lichtschranken in einer riesigen virtuellen Stadt zu überwinden.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	85
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.infogrames.de

3D Scooter Racing



Kick Boards erfreuen sich großer Beliebtheit und das nicht nur unter den Jugendlichen. Selbst Banker flitzen mit den wendigen Rollern durch die sonnige City und entpuppen sich dabei des Öfteren als wahrer Fußgängerschreck. In der spielbaren Demo zu *3D Scooter Racing* erwartet Sie eine Strecke, auf der Sie eine stattliche Anzahl an waghalsigen Stunts mit Ihrem Board auf den betonierten Asphalt legen müssen.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	38
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.3DGameArena.com
Publisher:	-

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber
- BIOS-Update MSI Starforce 64
- BIOS-Updates
- Creative Detonator 6.50
- DirectX8.0a Win9x
- Elsa Gladiac WinME v4.12.01.0756
- Elsa Gladiac, Erazor X_X2, Erazor III, Pro, LT Win9x v4.12.01.0756
- GeForce Tweak Utility 3.0.2
- Hz-Tool 1.4
- Logitech MouseWare 9.26 Win9x
- MAINBOARD-Treiber
- Matrox G400-450 Win9x 6.50.008
- Nvidia Detonator 5.22 Win9x_ME (offiziell)
- Nvidia Detonator 6.50 Win9x_ME (offiziell)
- Nvidia Detonator Coolbits
- NVmax 1.5
- PowerArchiver 6.0 deutsch Freeware
- Riva Tuner 2.0 RC 3.1
- TV Tool 4.8
- WingMan Clear Calibration Utility
- WCPUID 3.0 Beta1-003

Patches
- Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
- Cossacks European Wars v1.15 (d)
- Die Siedler 4 v1.00.756 von v1.06.815 (d)
- Die Siedler 4 v795 von v756 (d)
- Die Siedler 4 v795 von v791 (d)
- Europa Universalis v1.08 (d)
- Giants – Citizen Kabuto v1.4 BETA (e)
- Gore Demo v1.25 (e)
- Gothic v1.07c (d)
- Klomanager v1.5 (d)
- Links 2001 v1.10 (d)
- Stupid Invaders Windows2000 fix
- TechnoMage v1.04 (d)
- Zeus – Herrscher des Olymp v1.1 (d)
- Wet The Sexy Empire v1.69h (d)

Star Trek: Away Team



Commandos im Science-Fiction-Szenario? *Star Trek: Away Team* von Activision macht's möglich! Stellen Sie ein schlagkräftiges Team zusammen und begeben Sie sich auf gefährliche Missionen im *Star Trek*-Universum. Dabei treffen Sie unter anderem auf Romulaner, Klingonen aber auch auf die gefürchteten Borg. Vor allem Action-Spieler werden an *Away Team* ihre wahre Freude haben.

Genre:	Strategie
Voraussetzung:	P 266, 64 MB
HD-Speicher:	85
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.stawayteam.com
Publisher:	www.activision.de

Air Command 3.0



Eine Simulation der etwas anderen Art kommt mit *Air Command 3.0*. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Fluglotsen und nehmen Sie Platz im Kontrollturm. Dort müssen Sie Flugzeugen Start- und Landegenehmigungen erteilen sowie ständig ein wachsames Auge auf den Radarschirm werfen, um Kollisionen in Ihrem Luftraum zu vermeiden. Die spielbare Demoversion lässt Sie zehn Minuten dieses stressigen Jobs erleben.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 90, 32 MB
HD-Speicher:	22
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Juni
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.shrapnelgames.com

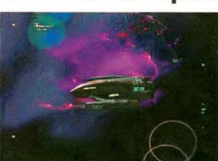
E-Racer



Dieses actiongeladene Rennspiel versetzt Sie hinter das Steuer eines hochgezüchteten Boliden. In unserer Demoversion können Sie auf einer Strecke mächtig Gummi geben und Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen. Besonderen Wert legt E-Racer auf den Mehrspielermodus. Werden Sie Mitglied eines Rennteams und fordern Sie andere Mitspieler, beispielsweise per E-Mail, zum Duell heraus.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	75
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	April
Weblinks:	
Spiel:	www.eraceronline.com
Publisher:	www.kochmedia.com

Battle Isle Dark Space

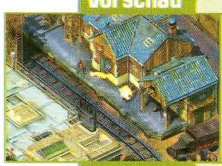


Treten Sie im Wettkampf um die Vorherrschaft im Weltraum mit Ihrem Raumschiff gegen Hunderte von Mitspielern an. Blue Bytes erstes reines Online-Spiel im *Battle Isle*-Universum lässt Sie an Bord Ihres Raumschiffs politische Intrigen, wirtschaftliche Machtkämpfe und diplomatische Querelen miterleben. Durch Kooperationen mit anderen Spielern können Sie sich die gefährlichen Missionen erleichtern.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 300, 32 MB
HD-Speicher:	50
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Weblinks:	
Spiel:	www.bluebyte.net
Publisher:	www.ubisoft.de

VIDEOS

Vorschau



Commandos 2

Wir waren bei den Commandos-Entwicklern Pyro Studios in Madrid vor Ort.



Die Völker 2

Wir verraten Ihnen alles über den Siedler- und Cultures-Konkurrenten.

Aktuelles



Zanzarah

Von wegen Feen sind zauberhafte Fabelwesen! Die Wahrheit erfahren Sie im Video zu Funatics Action-Adventure.



Halo

Wir stellen Ihnen die Action-Hoffnung des kommenden Jahres mitsamt ihrer opulenten Grafik vor.



Serious Sam

Das passende Video zu unserem Blickpunkt über den Level-Editor von Serious Sam.

Angespielt



Summoner

Ein Hauch von Konsole: Unser Video zum Test des Rollenspiels Summoner.

Extra



Big Action Teil 5

Sensationelle Geschehnisse im Big-Action-Container mit dem doppelten Jo.

Eurofighter Typhoon



Vielleicht gehört *Eurofighter Typhoon* zu einem der letzten Vertreter eines aussterbenden Genres. Lassen Sie sich anhand der selbstlaufenden Demo von dieser Flugsimulation verzaubern. Selbst Neueinsteiger sollten sich dank einer Trainingskampagne rasch im Spiel zurechtfinden. Als Krisenherd wurde Island ausgewählt, das in einer gewaltigen Auseinandersetzung zum Zünglein an der Waage wird.

Genre:	Simulation
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	100
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Mai
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.kochmedia.com

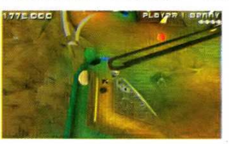
Hired Team Trial



Die Familie der Ego-Shooter hat Zuwachs bekommen, was wieder einmal heißt, dass der Spieler seine Koordinationsfähigkeiten verbessern darf. Gefragt sind schnelle Reaktionen, Überblick und ein geschultes Auge. Ansonsten bleibt genregetreu alles beim Alten: Ballern bis der Bildschirm qualmt. Ein Einzelspielermodus und drei Karten für den Mehrspielerspaß sind in die Demo gepackt.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	56
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.hiredteam.de
Publisher:	www.black-star.de

Adventure Pinball – Forgotten Island



Genre:	Flipper
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	62
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Mai
Weblinks:	
Spiel:	www.pinball.ea.com
Publisher:	www.ea.com

Dieser extravagante Flipper entführt Sie auf eine prähistorische Insel, deren Einwohner gefräßige Dinosaurier und andere Kreaturen sind. Dank der *Unreal Tournament*-Engine hinterlässt *Adventure Pinball – Forgotten Island* einen guten Eindruck. Viel Spaß beim Aufsammeln etlicher Power-ups und beim Erforschen der Insel – aber hüten Sie sich vor dem Vulkan!

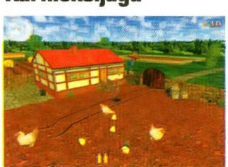
Kohan – Immortal Sovereigns



Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	85
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Juni
Weblinks:	
Spiel:	www.kohan.net
Publisher:	www.timegatestudios.com

Für PC-Felddamen und -herren liefert der aus dem sonnigen Texas stammende Entwickler Timegate die spielbare Demo-Version des Echtzeit-Strategiespiels *Kohan*. Vor allem Formationsstrategen kommen bei diesem Spiel mit Sicherheit voll und ganz auf ihre Kosten. Bewahren Sie Ihr Volk, die Kohan, vor dem Untergang und erlangen Sie mit Feldzügen Ruhm und Ehre.

Karnickeljagd



Auch Data Becker will auf der scheinbar nie verebbenden *Moorhuhn*-Welle ordentlich mitreiten. Die Becker-Version trägt den einfallsreichen Namen *Karnickeljagd* und macht kulleräugige Hoppelhäschen zu Zielscheiben. Ob sich die 30 Mark für die Vollversion lohnen, können Sie anhand unserer Demo herausfinden. In diesem Sinne: Auf zur dreidimensionalen Karnickeljagd!

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	65
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.getthebunny.com
Publisher:	www.databecker.de

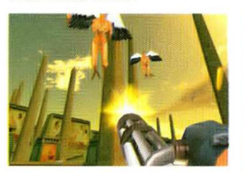
Klomanager Gold



„Spül mir das Lied vom Kot!" Getreu diesem Motto können Sie in der Demo zur Wirtschaftssimulation *Klomanager Gold* den Rang des „Klomanagers" erlangen. Forschen Sie nach neuen Klobrillen, kaufen Sie öffentliche Toilettenanlagen und kümmern Sie sich um deren Sauberkeit. Wer glaubte, das Leben eines Klomanagers sei einfach, wird mit dieser Wirtschaftssimulation rasch eines Besseren belehrt.

Genre:	Wirtschaftssimulation
Voraussetzung:	P 100, 16 MB
HD-Speicher:	65
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.rondomedia.de/24201.htm
Publisher:	www.rondomedia.de

Serious Sam



Ballern, bis der Arzt kommt: Die neueste Demo zum Ego-Shooter *Serious Sam* (Test in PCA 04/01) besinnt sich auf die Tugenden der ersten Ballerspiele und verzichtet weitgehend auf Rätsel- und Story-Elemente. Die Gegner beeindrucken eher durch Masse als durch (künstliche) Intelligenz. Überzeugen Sie sich anhand unserer Demo, ob das pausenlose Abballern kopfloser Gesellen den Kauf rechtfertigt.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	300
Grafik:	OpenGL
Mehrspieler:	DirectSound
Veröffentlichung:	Ja
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.croteam.com

Siege of Avalon



Kostenlos spielen dürfen Sie in unserer höchst interessanten Demo-Version das erste Kapitel des ehrgeizigen Rollenspielprojekts *Siege of Avalon* aus dem Hause Blackstar. Die vorliegende Fassung wurde dabei lokalisiert und ist daher deutschsprachig. Sollten Sie Gefallen am technisch unterlegenen *Baldur's Gate*-Klon finden, können Sie sich die folgenden fünf Teile für jeweils 30 Mark kaufen.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	125
Grafik:	Software
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.avalon-game.de
Publisher:	www.black-star.de

Highlights aus den Spielerforen

SPIELERFORUM

Age of Empires 2
Random Map Script Generator, zwei neue Szenarien, sechs Real-World-Karten, Zufallskarte

Command & Conquer
Sechs neue Karten von Fans, Karteneditor

Die Siedler 4
Map Pack mit neuen Karten, sechs Desktopmotive von den Römern und den Maya

Die Sims
The Sims Manager mit allen Add-ons, Blueprint

E-Sports
CS-Demo: ESPL-CS-Premiership Match mTw|pca vs. TAMM

FIFA 2001
Spielstand zum Tor des Monats

Flugsimulationen: CFS 2
P-61 „Black Widow" in einer Tag- und Nachtjagdversion

Grand Prix 3
GpxPatch v. 1.03

GTA
Wallpaper (GTA 3), Karte des Monats (GTA 2), drei neue Fahrzeuge (GTA 2), Gamefinder (GTA 2), STY-Flash (GTA 2), Mod-Loader (GTA)

Half-Life – Counter-Strike
CS 1.1 Update, Half-Life Fix Patch, Help Guide@www.counter-strike.de, Server Watch 2.5

Need for Speed
Zwei neue Autos für NfS 4: Interceptor und CSL 3.0, neue Strecke für NfS 4: Outback

NHL 2001
Pera-Roster, GML-Roster

Starcraft
Drei Winamp-Skins: Terraner, Zerg und Protoss, Starcraft-Timer, Starcraft-Font

Star Trek Voyager: Elite Force
CTF-Karte: Voyager Assimilation, Deathmatch-Karte Minikubus, Mod: Gladiator Arena 1.6

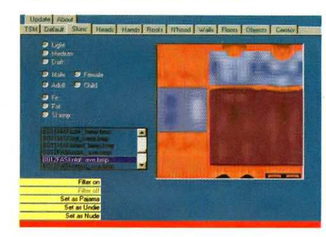
Unreal Tournament
Infiltration 2.85, Oldskool Mod

Spielerforum Die Siedler 4: Map Pack mit neuen Karten



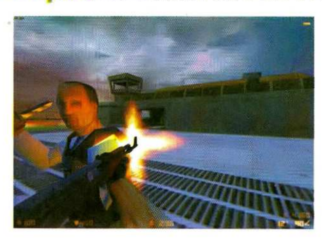
Nachdem der erste Ärger über die fehlerhafte Verkaufsversion des vierten Teils verraucht ist und erste Patches die gröbsten Schnitzer beseitigt haben, kann man sich endlich aufs Wesentliche, nämlich das muntere Siedeln, konzentrieren. Unsere ausgewählten *Siedler 4*-Karten dürften sowohl Anfänger als auch Profis gleichermaßen begeistern.

Spielerforum Die Sims: The Sims Manager mit allen Add-ons



Wenig Freude hatten die *Sims*-Spieler bisher mit ihren Tools. Viele von Fans programmierte und veröffentlichte Programme waren fehlerhaft oder ließen sich auf manchen Systemen erst gar nicht starten. Abhilfe schafft *The Sims Manager*, der viele nützliche Funktionen vereint und relativ leicht bedienbar ist. Mehr Infos dazu im *Sims*-Spielerforum.

E-Sport: CS-Demo: ESPL-CS-Premiership Match



Am 7. März um 20 Uhr trat der von PC Action gesponserte Clan mTw|pca gegen TAMM in der *Counter-Strike*-Liga der ESPL an. Bei dem denkwürdigen Match entschied mTw|pca das Match mit 21:12 für sich. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, das denkwürdige Match noch einmal an Ihrem heimischen PC Revue passieren zu lassen.

Need for Speed: Interceptor (Bonus Auto)



Need for Speed: Motor City Online lässt leider nach wie vor auf sich warten. Was liegt da näher, als sich weiter der PCA-Referenz *Need for Speed 4* zu widmen? Ein gutes Argument dafür liefert Ihnen diese Ausgabe *NFS*-Fan Beniamino Calchera mit einem der außergewöhnlichsten Autos, die wir jemals veröffentlicht haben: Ein V8 Interceptor.

Half-Life: Blue Shift

Ego-Shooter **Rollentausch**

Ab Juni dürfen Sie den Ego-Shooter *Half-Life* noch einmal durchzocken, diesmal allerdings mit einem anderen Charakter. In *Blue Shift* schlüpft der Spieler in die Rolle von Wächter Barney, der sich im Originaltitel mit Gordon Freeman verbündete. Letzteren treffen Sie bei Ihrem Kampf gegen Außerirdische und Soldaten übrigens wieder, wenn Sie Black Mesa durchstreifen und sogar in neue Bereiche der mysteriösen staatlichen Einrichtung vordringen. Das Spiel läuft ohne das ursprüngliche Programm. Es enthält aber ein Grafik-Pack, das die Optik des Klassikers deutlich aufpoliert und der Qualität von *Blue Shift* anpasst.

Info: www.half-life.de/blueshift



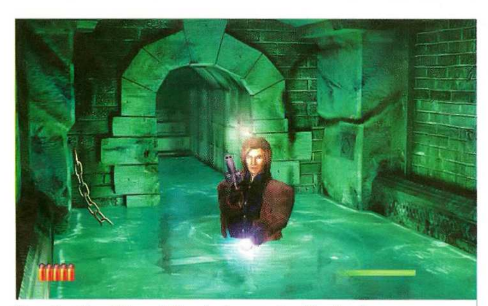
Mit Raketenwerfer, MG und anderen Wummen geht es bei Half-Life: Blue Shift gegen Flugzeuge, Außerirdische und Soldaten.

Alone in the Dark 4

Action-Adventure **Doppelrolle**

Zum vierten Teil der Grusel-Serie sind die ersten PC-Screenshots veröffentlicht worden. Bei *The New Nightmare*, so der Untertitel des Spiels, verschlägt es Sie auf eine mysteriöse Insel namens Shadow Island. Sie sollen dort den Mord an einem Freund aufklären. Wahlweise in der Rolle von Edward Carnby oder Aline Cedrac macht sich der PC-Besitzer einmal mehr auf die Jagd nach gar schröcklichem Getier. Dieses zeichnet sich dadurch aus, dass es aus finstren Winkeln hoppelt, was für entsprechende Schockeffekte sorgt. Das Spiel soll im Herbst erscheinen.

Info: www.aloneinthedark.com



Kanalisation: Edward Carnby kann seine Taschenlampe verwenden, um lichtscheue Monster zu vertreiben.



Jetzt knallt's: Unser Held wird vor dem Friedhof von einer Kreatur überrascht, die aus einem dunklen Eck hüpft.

Ich mein' ja nur

Nur ab 18

Eine gesetzliche Altersbegrenzung für Computerspiele muss her, wie bei Filmen. Das forderte kürzlich Familienministerin Bergmann (SPD). Nicht blöd, meint Spiele-Redakteur Fränkel. Wahrscheinlich würden weniger Titel indiziert, wenn ein „nur ab 18" endlich verbindlich und nicht mehr nur eine USK-Empfehlung wäre. Erwachsene könnten die Produkte problemlos kaufen, die sie zocken wollen. Kinder hätten es schwerer, sich mit für sie ungeeigneter, harter Ware einzudecken – auch, weil Händler endlich einen Leitfaden und Eltern mehr Durchblick hätten. Ja, vielleicht gerieten wegen der vermutlich langen Prüfungsdauer die Demos auf Heft-CDs in Gefahr. Möglicherweise würden Spiele hier zu Lande später erscheinen. Ich meine: Egal, Jugendschutz ist wichtiger.

Harald Fränkel



Diese schaurigen Figuren des Fantasy-Künstlers Brom haben im Spiel Necrocide ihren Auftritt.

Necrocide

Action **Novalogic liebt's plötzlich gruselig**

Der erste Screenshot zeigt ein Skelett in einer Stadt.

Nach diversen Militär Simulationen entwickelt die Firma Novalogic nun ein Grusel-Actionspiel. Zu *Necrocide: The Dead Must Die* steuert der bekannte Fantasy-Künstler Brom die Höllenkreaturen bei. Seine dunklen Visionen gab es bereits in anderen (indizierten) PC-Spielen, Comic-Illustrationen und Filmkonzepten sowie -postern (u. a. *Sleepy Hollow*) zu sehen. Bei *Necrocide* schlüpfen Sie in die Rolle einer Vampir-Jägerin, die in fünf Szenarien Untote ausschalten muss. Der Titel soll bereits im Sommer im Vertrieb von Electronic Arts erscheinen.

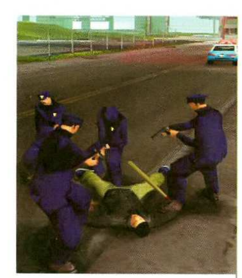
Info: www.novalogic.com

GTA 3

Action **DMA Design mag's blutig**

Endlich konnten wir uns anhand einer spielbaren Version auf einem PlayStation-2-Entwickler-Kit persönlich vom jüngsten Spross der *GTA*-Familie ein Bild machen. Wie es scheint, wurden einfach alle Ideen von *GTA 2* in die neue 3D-Welt übertragen. Allerdings wirkt dadurch die Gewalt mit abtrennbaren Körperteilen und Blutfontänen deutlich härter. Wenn *GTA 3* im Frühjahr nächsten Jahres auf PC erscheint, dürfen Sie auch mit besseren Auflösungen und weniger groben Texturen als bei der PS2-Version rechnen.

Info: www.grandtheftauto3.com



Gefasst: Auch die schönste Verbrecherlaufbahn geht einmal zu Ende.



Außerdem

/// **Activision** hat angekündigt, ein **Spiderman-Spiel** für den PC zu veröffentlichen. Die Firma arbeitet zu diesem Zweck eng mit Regisseur Sam Raimi zusammen, der derzeit auch einen entsprechenden Film für die Columbia Pictures dreht. Kinostreifen und Spiel sollen im **Mai 2002** erscheinen. /// Zum Ego-Shooter **Soldier of Fortune 2** gibt es nun Näheres: Es erscheint in den USA **Ende 2001**, nutzt die **Q3-Engine** und bietet u. a. 3.000 grafische Bausteine pro Charakter, realistische Gesichtsausdrücke, authentische Waffen sowie bis auf 30 Pixel genaue Trefferzonen. ///



Beim Add-on haben Sie Zutritt zu alle 15 Decks der Voyager. Für Leben sorgen Crew-Mitglieder, z. B. beim Karteln.

Elite Force Add-on

Ego-Shooter **Trekkies kriegen Nachschub**

Bereits im Mai kommt Nachschub für alle Fans des Ego-Shooters *Star Trek: Elite Force*. Im offiziellen Expansion Pack sind ein Besichtigungsmodus mit mehreren Minispielen und zwei neue Einzelspielerkampagnen enthalten. Einer der zwei neuen Mehrspielermodi ist klassenbasiert. Sie wählen also zwischen Charakteren wie Sicherheitsoffizier, Mediziner oder Techniker und müssen im Team zusammenarbeiten. 17 neue Karten und zwölf neue Figuren-Models gibt's obendrauf.

Info: www.activision.de

Ich mein' ja nur



Sadistische Spielerei

„Dämliches Viech, nun lern endlich. HAHA, schauen Sie mal, wie er zittert", dröhnt es aus dem Nebenzimmer. Neugierig, wie ich nun mal bin, bewege ich mich in Richtung Geräuschkulisse und werde Zeuge einer Horror-Szene – Herr Müller im Umgang mit dem Orang-Utan aus Black & White. Erst kassiert der Arme eine Ladung Schläge, dass er sich an einigen Stellen grün und blau verfärbt, dann wird er gestreichelt. Besinnung? Ganz und gar nicht, denn nach kurzer Zeit drischt unser Chef-Redakteur wieder auf die Kreatur ein. Mal unter uns, Herr Müller: Ich kann ja verstehen, dass Sie als Gott über Eden einen stressigen Job haben und manchmal bei der Lernschwäche der Kreaturen einfach Wut aufkommt. Logisch, dass die raus muss, aber in solchen Maßen? Nehmen Sie fürs Abreagieren doch den Herrn Fränkel, der kann sich wenigstens wehren.

Tanja Bunke

Gorasul: Das Vermächtnis des Drachen

Rollenspiel **Im Kampf gegen die dunklen Mächte**

Jetzt ist es amtlich: JoWood vermarktet das von Silver Style Entertainment entwickelte Rollenspiel *Gorasul: Das Vermächtnis des Drachen*. Sie spielen den wiedergeborenen Roszondas, der auf der Suche nach seiner Vergangenheit ist. Auf seiner Reise begegnen ihm viele Rätsel und Feinde. Damit er nicht allein vor dieser Aufgabe steht, dürfen sich ihm bis zu drei weitere Charaktere anschließen. Diese unterteilen sich in die üblichen Klassen wie Magier und Kämpfer. *Gorasul* soll im Juni 2001 erscheinen.

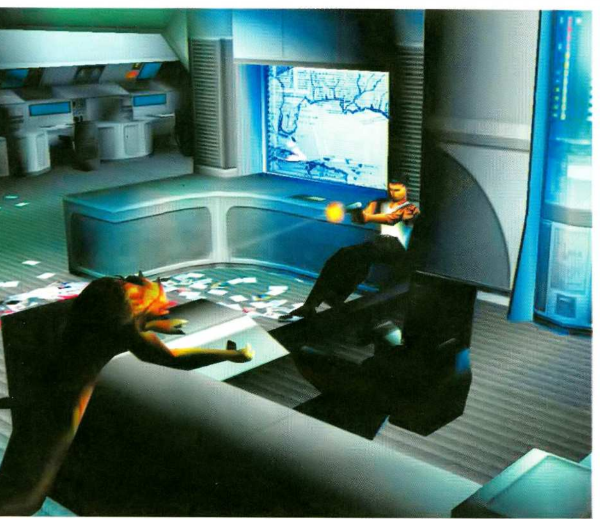
Info: www.jowood.de



Die Interaktion mit Nichtspielercharakteren ist besonders wichtig, um Rätsel zu lösen.



Mit einer Reihe von Zaubersprüchen wehren Sie sich gegen die Kreaturen von Gorasul.



Brenzlige Situation: Seth Gecko versucht, sich den übelgelaunten Werwolf mit Waffengewalt vom Leib zu halten.

From Dusk Till Dawn

Action-Adventure **Im Kampf gegen die Brut der Hölle**

Gruselschocker pur: Ähnlich wie in *Devil Inside* können Sie bei Cryos neuestem Action-Adventure wieder mit etlichen Gänsehaut-Attacken rechnen. In *From Dusk Till Dawn* (nach dem gleichnamigen Kinofilm von und mit Quentin Tarantino) schlüpfen Sie in die Rolle von Seth Gecko und ziehen Vampiren den Zahn. Schauplatz des Spektakels: ein zum Gefängnis umgebauter Tanker mitten im Meer. Das Spiel erscheint voraussichtlich im Oktober dieses Jahres.

Info: www.cryo-interactive.de

Per Anhalter durch die Galaxis

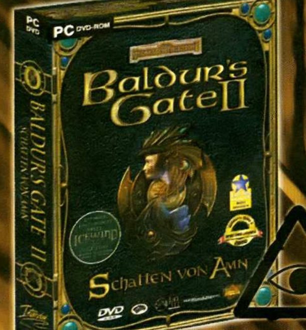
Action-Adventure **Bald erscheint die PC-Umsetzung**

Fans des Buches *Per Anhalter durch die Galaxis* von Douglas Adams sollten sich demnächst die Linsen putzen: Pan Interactive arbeitet nämlich an einer PC-Umsetzung des bekannten Romans. Im Stil eines 3D-Action-Adventures à la *Dark Project oder Tomb Raider* wandern Sie mit dem ehemaligen Erdbewohner Arthur Dent durch die Weiten des Weltalls. Dort trifft er auf viele Bekannte, wie den Roboter Marvin. Erscheinen soll das Spiel laut Aussage des Entwicklerteams Anfang 2002.

Info: www.paninteractive.net



GEFAHRENGUT

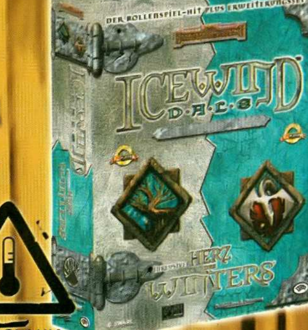


BALDUR'S GATE 2 AUF DVD

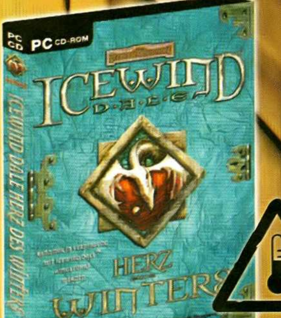
WARNUNG:
Hochauflösende Bildqualität. Augen langsam daran gewöhnen. Black Isle übernimmt keine Haftung für optische Täuschungen.

ICEWIND DALE – DIE EISCHRONIK

WARNUNG:
Schockgefrorenes Doppelpack mit "Icewind Dale" und "Herz des Winters" auf PC CD. Black Isle übernimmt keine Haftung für das Gefrieren sozialer Kontakte.



-84° CELSIUS



ICEWIND DALE "HERZ DES WINTERS"

WARNUNG:
Vor dem Öffnen Erweiterungsset für PC CD auf Zimmertemperatur abtauen. Black Isle übernimmt keine Haftung für abgefrorene Finger.

-42° CELSI

www.bg2.de











Advanced Dungeons & Dragons

Helkon Media AG präsentiert
Dungeons & Dragons
"Der Film - Jetzt im Kino"

Ich mein' ja nur



Alles super

Normalerweise halte ich nichts von Computerspielen zu Filmen. Bei diesen Trittbrettfahrern hakte es in der Vergangenheit allzu oft an etlichen Punkten und die Erwartungen der Fans wurden grundsätzlich enttäuscht. Gleiches gilt übrigens für fast alle Romanverfilmungen. Trotzdem freue ich mich auf das kommende Dune-Spektakel: Am 22. April läuft der erste Teil der Neuverfilmung im Fernsehen, im Juni erscheint dann das erstaunlich innovative Echtzeit-Strategiespiel von Westwood. Bleibt noch genug Zeit, um zum Vergleich den Roman erneut zu lesen und sich die Verfilmung von 1984 reinzuziehen. Um etwaigen Enttäuschungen vorzubeugen, brauche ich nur kurz vorher das Dune-Online-Spiel auf www.prosieben.de anzuspielen und damit meine Erwartungen auf Null zu reduzieren. Im Vergleich dazu kann alles nur super sein.

Alexander Geltenpoth

Star Trek: Armada 2

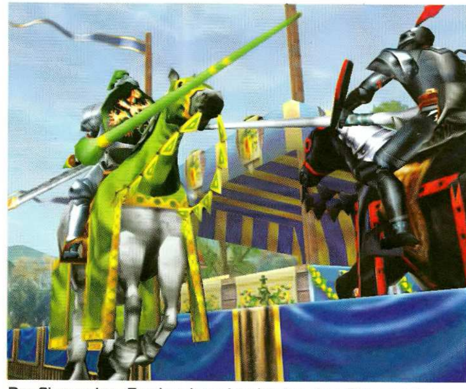
Strategie **Jetzt in 3D**

Activision kündigt *Star Trek: Armada 2* an. Zu den neuen Features gehören drei Kampagnen mit jeweils neun Missionen, in denen Sie aufseiten der Föderation, der Klingonen oder der Borg als Admiral Weltraumschlachten entscheiden. Die deutlich größeren Karten sind nun wirklich dreidimensional, wodurch die taktischen Möglichkeiten unter anderem mit 3D-Formationen bereichert werden. Die Veröffentlichung ist im Winter 2001 geplant.

Info: www.activision.com



Einige Föderationsschiffe attackieren diesen Borg-Würfel, dessen Schilde noch halten.



Der Sieger eines Turniers kann Ländereien ohne Krieg gewinnen. Sie müssen nur den Gegner mit der Lanze vom Pferd stoßen.

Robin Hood: Defender of the Crown

Action-Strategie **Action in Etappen**

Zum Nachfolger des Uraltklassikers *Defender of the Crown* (1986) veröffentlichte Cinemaware einige neue Screenshots und Infos: Größere Schlachten werden nicht mit den kurzen Action-Spielen wie beispielsweise Belagerungen, Turnieren oder Raubüberfällen abgehandelt, sondern ähnlich wie im Kartenspiel *Magic: The Gathering* umgesetzt. Als Veröffentlichungstermin peilt der Hersteller weiterhin den Frühling 2002 an.

Info: www.cinemaware.com

Industriegigant 2

WiSim **Reich wie ein Scheich**



Die geförderten Rohstoffe der Bergwerke stapeln sich im Lager, bevor Sie abtransportiert werden.

Kurze Wege sind praktisch: Der Weizen von der Farm wird gleich nebenan zu Whiskey veredelt.

In *Industriegigant 2* arbeiten Sie sich wieder vom kleinen Unternehmer zum globalen Konzernchef hoch. Unterschiedliche Klimazonen sorgen für optische Abwechslung und haben Auswirkungen auf die Landwirtschaft. Güter lassen sich auch vor vollendetem Produktzyklus verkaufen, wodurch es finanzschwache Anfänger einfacher haben. Laut Jowood soll die WiSim im September erscheinen.

Info: www.jowood.com

Außerdem

/// **Kohan** - Immortal Sovereigns ist bereits in den **USA erschienen**. Für Europa sollte ursprünglich Sunflowers das viel versprechende Strategiespiel veröffentlichen. Bis jetzt hat **TimeGate** noch **keinen** neuen **Vertriebspartner** bekannt gegeben. /// Sierra Studios kündigen **Homeworld 2** an. Nähere Informationen zum Nachfolger des Weltraumstrategiespiels sollen Mitte Mai auf www.homeworld2.com veröffentlicht werden. ///

Ich mein' ja nur

Balla-Balla?

Das darf doch wohl nicht wahr sein! Ich bin mit Sicherheit der Letzte, der was gegen einfache und spaßige Spielchen à la Moorhuhn für zwischendurch hat. Aber dass sich selbst über ein Jahr nach der Moorhuhn-Mania unzählige Nachahmer an in der Masse verdammt dürftigen Klons versuchen, ist echt ein Armutszeugnis. Beispiele gefällig? Chicken Farm, ein lustiges Spielchen einer Erotik-Softwarefirma, bei der Sie als notgeiler Hahn arme Hennen „durchorgeln" müssen, oder Pashas Gotcha, bei dem Sie aus Ihrem Spanner-Versteck am Strand Eunuchen und Bikini-Babes mit Kokosnüssen abschießen dürfen. Bitte, bitte, liebe Programmierer aus deutschen Landen, lasst euch doch endlich mal was Neues einfallen!

Christian Sauerteig

International Karting

Rennsimulation **Auf Ralfs und Michas Spuren**



Die Kart-WM führt Sie durch zehn Länder mit anspruchsvollen Strecken, darunter auch ein Parcours aus deutschen Landen.



So ziemlich alle Formel-1-Fahrer haben sich ihre ersten Sporen bei Kart-Rennen verdient. Was liegt also näher, als sich mit einer ernsthaften und realistischen Umsetzung des zu Unrecht als Seifenkisten-Rennen verspotteten Kartsports zu befassen – dachte sich Microids und schickt Sie ab Mai dieses Jahres als Kart-Pilot ins Rennen. Auf 20 Kursen dürfen Sie in drei Klassen Ihr Können unter Beweis stellen. Besonders viel Wert wollen die Entwickler auf die Optik und auf eine realistische Simulation der Wettbewerbe legen. Mit dem mitgelieferten Karriere-Modus können Sie sich sogar ausschließlich um das Management eines Fahrers kümmern, ohne selbst hinterm Lenkrad Platz zu nehmen.

Info: www.microids.com

Tennis

Sport **Spiel, Satz und Sieg?**

Neues Futter für alle Tennis-Fans bietet Microids mit dem schlichten Titel *Tennis* ab Juni 2001. Mit 64 Profispielern, anspruchsvoller 3D-Grafik und einer Vielzahl von Steuerungsoptionen, gepaart mit einer einfachen Spielbarkeit, soll die Genre-Spitze erobert werden.

Info: www.microids.com



Mach mir den Becker: Tennis bietet zahlreiche Schlagvariationen.

Außerdem

/// **World Class Soccer** heißt das **Fußballspiel**, an dem momentan die französische Softwareschmiede Trecision arbeitet. Der **FIFA**-Konkurrent soll im **Spätsommer** in den Handel kommen, Teil 2 ist bereits für die **WM 2002** angekündigt. /// **Gute Nachrichten** für alle **Anstoss**-Fans: **Anstoss Action** erscheint wie geplant **Anfang Mai**, den **Test** dazu lesen Sie voraussichtlich in der nächsten **PC Action**. /// Empire hat sich die Lizenz des **Kinofilms** *Antz* gesichert und plant die Veröffentlichung des arcadelastigen **Rennspiels Antz Racing** für den Sommer. ///

Ich mein' ja nur



Selbst schuld!

Stark! Endlich ein Flugi mit Rollenspiel- und Abenteuer-Elementen. Das muss doch ein Hit werden! Obwohl, ... Ich habe die Befürchtung, dass die ganzen Hardcore-Militär-Schnarch-Simulationen der letzten Jahre so manchem Otto-Normal-Spieler die Lust an der PC-Fliegerei vergällt haben. Nicht falsch verstehen. Flanker, Falcon & Co. sind gute Spiele. Nur finde ich, haben die Entwickler fälschlicherweise lange nur in diese eine Richtung gearbeitet. Die Quittung ist, dass sich Flugsimulationen nicht mehr verkaufen lassen. Ätsch! Selbst schuld. Es ist einfach langweilig geworden im Genre. Es lebe die Vielfalt! **Christian Müller**





Sowohl in der Kampagne als auch im Abenteuer-Modus können Sie die Phantom erst fliegen, wenn Sie sich Ihre Lorbeeren bereits mit anderen Maschinen verdient haben.

Project 1

Moderne Flugsimulation **Spannendes Söldner-Abenteuer**

Third Wire Productions sorgt für frischen Wind im Flugsimulations-Genre. Mit *Project 1* versuchen die amerikanischen Entwickler, ein viel versprechendes Konzept umzusetzen. In *Project 1* machen Sie mit den Kampfjets der 60er-Jahre Bekanntschaft. In erster Linie fliegen Sie die F-4 Phantom, müssen aber zuvor die Dekade in F-100 Super Sabres, F-104 Starfightern und A-4 Skyhawks durchleben, denn neben einer dynamischen Kampagne soll *Project 1* einen echten Abenteuer-Part à la *Strike Commander* oder *Privateer* beinhalten. Dort spielen Sie einen Flieger-Söldner, der sich mit seinem hart verdienten Auftragslohn selbst um Ausstattung, Reparatur und Aufrüstung seines Kampfjets kümmern muss.

Info: www.thirdwire.com

Außerdem

/// Nach der Schließung der Baltimore-Büros, in denen Jane's Flugsimulationen entwickelt wurden, kündigt Electronic Arts nun die Schließung des Internet-Mehrspieler-Portals **Jane's Combat.Net** zum 30. April 2001 an. /// Silk Purse Software arbeitet an dem **Luftkampf-Simulator Going Guns!** Die Entwickler wollen das Hauptaugenmerk auf ein **hochrealistisches Physik- und Flugmodell** legen und ordnen das Spiel selbst als Ego-Shooter ein. ///

Flugsimulator 2002

Zivile Flugsimulation **Funk- und Luftverkehr**



Neue FS-2002-Features: Eine Boing 747-400 gleitet über dichte 3D-Wolken.

Auf der Microsoft-Hausmesse Gamestock wurde die neue 2002-Version des Flugsimulators vorgestellt. Die zivile Flug-Sim hat eine verbesserte Grafik, die auf *CFS-2*-Routinen basiert, und bietet neue Flugzeuge wie den Jumbo-Jet Boing 747-400 oder das Wasserflugzeug Cessna Caravan. Echte Innovationen sind KI-gesteuerte Verkehrsflugzeuge, die den Luftraum beleben, und vor allem eine interaktive Flugüberwachung. Per Pop-up-Menüs und Tastaturkommandos müssen Sie mit der Flugleitstelle Verbindung halten, Start- oder Lande-Erlaubnis einholen und um Flugvektoren bitten.

Info: www.microsoft.com

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ______

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dolphin:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Optisch ansprechend:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?

○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ______

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

○ Aktuelles	○ Spieltipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletest	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

______

9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?

○ Action
○ Adventure
○ Simulation
○ Sport
○ Strategie
○ Rennspiel
○ Rollenspiel
○ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 5/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Herr **Reinhold Putz** aus **Hilpoltstein** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *F1 Racing Championship* von Ubi Soft.

Ich mein' ja nur

Neandertaler im Internet? *Ist Ihnen schon mal aufgefallen, auf welch niedrigem Niveau oftmals in Online-Foren diskutiert wird? Immer wieder fallen mir Postings auf, die nur noch aus Worten wie Sch*** bestehen und mit „Jetzt geht's mir besser" enden. Offensichtlich vergisst manch einer, dass auch im Internet bestimmte Anstandsregeln einzuhalten sind. Ist es wirklich zu viel verlangt, mit anderen über den Bildschirm in der Art und Weise zu kommunizieren, die sich auch im realen Leben gehört? Denn mit dieser Ausdrucksweise im Netz laufen wir Gefahr, auf dem Niveau zu landen, das wir einst beim Verlassen der Höhlen ablegten. Auf der anderen Seite wären Archäologen um ein kurioses Rätsel reicher: „Wie schafft es ein Neandertaler, die Tasten zu treffen?"*

Benjamin Bezold

Jumpgate

Online-Action **Beta-Test bereits in der finalen Phase**



Kriegerische Auseinandersetzungen gehören bei Jumpgate zum Tagesgeschäft.

Auf vollen Touren läuft der kostenlose Beta-Test zum Online-Spiel *Jumpgate*. Mitte Mai steht das stark an *Privateer* und *Elite* erinnernde Science-Fiction-Spiel für 70 Mark im Laden. Moderne Hochleistungsserver ermöglichen es über 1.000 Mitspielern, rund 36 Monate lang Handel zu betreiben und Kämpfe im Weltall zu bestreiten. Das *Jumpgate*-Universum besteht aus 115 Sektoren und Raumstationen, die es zu erforschen gilt. Erwähnenswert ist auch, dass den Raumschiffen ein ausgeklügeltes Flugmodell zugrunde liegt.

Info: www.mightygames.com

EVE

Online-Strategie **Neue EVE-Screenshots**



Die Grafik geizt nicht mit Effekten. Hier sehen wir eine Gegenlicht-Aufnahme.

CCP, ein junges Entwicklerteam für Online-Spiele aus Island, werkelt derzeit fleißig an seinem ersten Titel, dem Weltraum-Strategiespiel *EVE*. Erleben Sie in einer fernen Galaxis mit Ihrem Raumschiff den bevorstehenden Kriegsausbruch rivalisierender Kolonien. Voraussichtlich Ende des Jahres soll der Beta-Test zum reinen Online-Spiel anlaufen.

Info: www.eve-online.com

Außerdem

/// Origin hat die weitere Entwicklung von **Ultima Worlds Online: Origin eingestellt.** /// Die Virtual Management GmbH ist **pleite**! Trotzdem laufen die **Server** der Online-WiSim **G-Player weiter.** /// **Gamers 4 Unicef**: Offerto.com und Krawall.de starten am 1. Mai eine **Wohltätigkeitsauktion** bei der u. a. **handsignierte Games** ersteigert werden können. /// Eine spannende Event-Reihe mit tollen **Gewinnen** finden Sie auf www.milkmaster.de. ///

Pasha's Gotcha

Online-Action **Einmal im Leben Macho sein**



Wenn der Eunuch rechts vorne getroffen wird, gibt's Punktabzug.

Am 15. Mai startet das Geschicklichkeitsspiel *Pasha's Gotcha* im Internet. In bester *Moorhuhn*-Manier gilt es, verlockende Strandgirls abzuschießen und keinesfalls die Eunuchen zu treffen. Dem Tagessieger winken neben einem Auto eine Woche Spanien-Urlaub und als besonderes Highlight ein Tag als Pascha in Marbella. Zehn Haremsdamen verwöhnen Sie dort nach allen Regeln der Kunst. Interessierte Frauen können sich übrigens im Web um diesen „beneidenswerten" Job bewerben.

Info: www.pasha-game.de

Billig: F.A.K.K.-2-Ikone Julie Strain

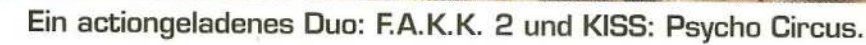
Schwere Geschütze

Budgetspiele **Take 2 dreht an der Preisschraube**

Take 2 senkt radikal die Preise: *Tomb Raider*-Konkurrent *Heavy Metal F.A.K.K. 2* kostet ab sofort nur noch knapp 40 Mark, Ego-Shooter *KISS: Psycho Circus* sogar nur noch 20 Mark. *Heavy Metal F.A.K.K. 2* sahnte noch in Ausgabe 9/2000 ein verdientes PCA-Gold ab und wurde auf der ETAINA-Verleihung in Berlin als Spiel mit der besten Grafik 2000 ausgezeichnet. Na dann guten Einkauf!

Info: www.take2.de



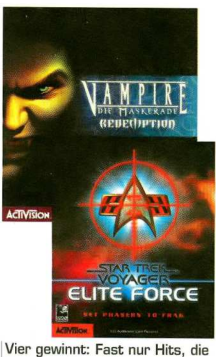


Ein actiongeladenes Duo: F.A.K.K. 2 und KISS: Psycho Circus.

Preise mit Biss

Budgetspiele **Activision startet Preisattacke**

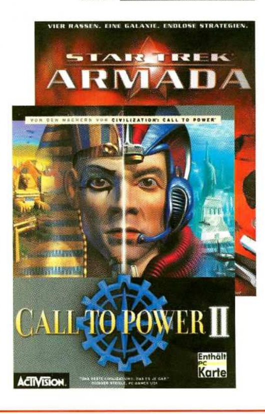
Für vier Spiele hat Activision die Preise gesenkt und der *Good Buy*-Linie einverleibt. Ego-Shooter *Star Trek Voyager: Elite Force* kostet wie auch Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* nur noch



Vier gewinnt: Fast nur Hits, die Activision jetzt billiger verkloppt.

59,95 Mark. Beide Spiele wurden im vergangenen Jahr mit PCA-Gold ausgezeichnet. Erst in Ausgabe 1/2001 bekam das Rundenstrategiespiel *Call to Power 2*, dessen Preis auf 49,95 Mark gesenkt wurde, einen Award verpasst. Das Echtzeitstrategiespiel *Star Trek Armada* kostet nunmehr 29,95 Mark.

Info: www.activision.de



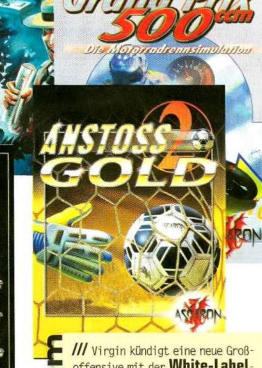
Die Frühjahrsoffensive

Budgetspiele **THQ bringt neun neue Kassenschlager**

Langsam, aber sicher entwickelt sich das Kaarster Unternehmen THQ zum Spezialisten für Niedrigpreistitel. Neu in die Zweitverwertung aufgenommen wurden in DVD-Hüllen *The Dig*, *Der Patrizier*, *Vermeer: Die Kunst zu erben*, *Grand Prix 500 ccm*, *Anstoss 2 Gold*, *Jedi Knight* sowie *Rebel Assault 2*. Jeder Titel kostet 20 Mark. Für knapp 40 Mark mit im Bunde ist *MTV Skateboarding*. Im Mai will THQ unter dem Namen *Indiana Jones Adventure Kit* die drei PC-Spiele rund um den Film-Abenteurer Indiana Jones wiederveröffentlichen. Für 29,95 Mark sollen *Der letzte Kreuzzug*, *The Fate of Atlantis* und der 3D-Ausflug *Der Turm von Babel* im Pack enthalten sein.

Info: www.thq.de





Das sind echte Oldies: Die „Neuen" von THQ haben teilweise einige Jahre auf dem Buckel.

Außerdem

/// Virgin kündigt eine neue Großoffensive mit der **White-Label**-Serie an: Ungeachtet des ehemaligen Verkaufspreises wird jeder neu hinzukommende Titel in drei Preismodelle gepresst: angefangen bei DM 9,95 über DM 14,95 bis zu DM 19,95. **Virgin** vertreibt im Budgetbereich u. a. auch die so genannten Square-Boxen, die meist eine erweiterte Version des Originalspiels enthalten und in extrabreiten Schachteln ausgeliefert werden. ///

Soul Calibur – Der Film

Film **Umsetzung des Dreamcast-Spieles**

Regisseur Sammo Hung aus Hongkong, bekannt durch Filme wie *Der Mann mit der Todeskralle* mit Bruce Lee, werkelt derzeit an seinem neuesten Projekt – der Umsetzung des Kampfspiels *Soul Calibur* von Namco. Die Dreharbeiten starten im Herbst und sollen voraussichtlich im Sommer 2002 beendet sein. Das Budget beträgt satte 50 Millionen Dollar. Welche Namen auf der Besetzungsliste erscheinen, wird noch nicht verraten. Ein heißer Kandidat soll jedoch Jackie Chan sein.

Infos unter:
www.sammohung.com





Zum Kampf bereit: Astharoth, Taki und Xianghua sind drei der vielen Titelhelden aus dem Actionspiel Soul Calibur.

Duke Nukem – Der Film

Film **Der Wummen-Meister kommt auf Zelluloid.**

Dimension Films gab bekannt, dass die Dreharbeiten zur Ego-Shooter-Legende *Duke Nukem* in den nächsten Monaten starten. Der Streifen ist komplett computergeneriert und verzichtet somit auf schauspielerische Unterstützung. Larry Kasanoff, bekannt durch etliche *Mortal Kombat*-Filme, produziert das Spektakel. Wann es in die Kinos kommt, steht noch nicht fest. Notiz am Rande: Auch zu einem indizierten Spiel von id Software soll ein Film produziert werden, basierend auf der Grafik-Engine!

Infos unter:
www.3drealms.com



Freigegeben ab 18 Jahren? Dass es im Kinofilm Duke Nukem so zur Sache geht wie bei den PC-Spielen, ist anzunehmen.

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Elisa Gersdorf
Beruf: 12. Klasse Gymnasium
Alter: 17
Nickname: [MuhKuh]Kuhbustet
E-Mail: kuhbustet@030design.de
Homepage: Haben bald eine [MuhKuh]-Clanpage
Lieblingsgenre: Egos, Rollenspiele, WiSims
Lieblingsspiele: The Sims, Baldur's Gate, System Shock 2 im Coop., CS.
Seit wann ich spiele: seit AOE, also um 1997
Statement: Wenn ich meine männlichen Clanpartner ([Muhkuh]Rudi und [MuhKuh]Klarabella) auf Streifzügen durch die virtuelle Counter-Terroristenhatz begleite, weiß ich, was ich richtig gemacht habe. Sage niemals, dass du weiblich bist! Warum, das wissen die anderen Zockerweibchen genau. Die beste Waffe ist nicht die AWP, sondern Teamplay.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich gerne am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Die andere Hitparade



Rauchende Colts
Im guten alten Wilden Westen lenken Sie eine Truppe Gesetzloser in Echtzeit-Strategie-Manier durch 25 Missionen. Wenn das kein Spaß ist. Verführerische Weibsbilder sind inbegriffen, hatten wir schon erwähnt, oder?



Rauchende Finger
Wer wird jammern, wenn er bei *Summoner* von THQ kilometerweit mit seiner Spielfigur hin und hertapsen muss, um ein Rätsel zu lösen? Kriegen wir halt Blasen an den Fingerkuppen, aber da stehen wir doch drauf.



Rauchende Gehirnzellen
Bis zum Abwinken klauen und auch noch belohnt werden, das bringt Freude. Zumindest in den ersten Missionen, denn im weiteren Spielverlauf steht erst stundenlanges Planen an, bevor es zur Sache geht.



Rauchende Raketenwerfer
Schießen plus Schießen plus Schießen plus Schießen plus Schießen plus Schießen plus Schießen plus Hüpfen = *Tribes 2*. Nein, kleiner Scherz. Neben diesen für Ego-Shooter typischen Aktionen bietet es geniales Teamspiel.



Rauchende Reifen
Sie lenken Ihren Wagen perfekt um jede Kurve, hängen die Verfolger locker ab. Doch plötzlich tauchen sie wieder neben Ihnen auf. Warum? Keine Ahnung. Endresultat: Verloren. Willkommen bei *E-Racer*.


Der Anno-1503-Aprilscherz: Sunflowers foppte die Fans mit Darth-Vader-Schatten und Satelliten-Anlagen.

Neuer Vertrieb für Anno 1503

EA sichert sich die weltweiten Distributionsrechte.

Adi Boiko freut sich auf eine langfristige Zusammenarbeit mit EA.

Electronic Arts schlägt wieder zu: Der Konzern gab bekannt, Ende März von Sunflowers die Vertriebsrechte für den für Oktober angekündigten Aufbaustrategietitel *Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt* erworben zu haben. Ausgenommen von dem Geschäft ist lediglich Japan. Dazu Adi Boiko, Gründer und Inhaber von Sunflowers: „Electronic Arts hat uns sowohl auf menschlicher als auch auf fachlicher Ebene absolut überzeugt." Im deutschsprachigen Raum wird Sunflowers in Absprache mit EA selbst die PR-Zügel in die Hand nehmen. Damit ist Infogrames überraschend aus dem Rennen. Diese Firma hatte laut Herstellerangaben weltweit mehr als 1,5 Millionen Exemplare des Vorgängers *Anno 1602* für Sunflowers vertrieben.

Außerdem

/// Der Wormser Publisher **Zuxxez** hat die Rechte aller Spieletitel des in Konkurs gegangenen Unternehmens **TopWare** gekauft. /// Wie Anfang April bekannt gegeben wurde, wird **Europaraser**, der nächste Titel in der Raser-Rennspielserie von Davilex, von Infogrames veröffentlicht. /// Jowood hat in London eine Niederlassung eröffnet. /// **Sega** hat einen Handel mit Microsoft abgeschlossen und wird **elf Spiele auf der Xbox** veröffentlichen. ///



Ich mein' ja nur

PR-Paranoia

Der Journalist verpflichtet sich, alles, was er gesehen hat, für die nächsten 3 ½ Wochen zu vergessen, die Schnauze zu halten und nichts darüber zu schreiben. Gut, die Wortwahl war gewählter, aber der Inhalt der Erklärung, die man unterschreiben sollte, kommt in etwa hin. Nein, ich habe nicht Helmut Kohl beim Schwarzgeldwaschen fotografiert, ich war bei einer Spiele-Präsentation. „Wir wollen euch noch rechtzeitig vor der E3-Messe unsere kommenden Bestseller zeigen", hieß es. Dann so etwas. Schuld daran ist scheinbar das amerikanische Hauptquartier des Publishers, das wohl wenig Wert darauf legt, seine Spiele bekannter zu machen. Schade. Übrigens: Sie dürfen Ihre Weihnachtsgeschenke dieses Jahr erst Ende Januar auspacken! :-(

Joachim Hesse

Ohrenschmaus?

Hergehört: Alte Spiele-Soundtracks neu auf CD

Mit zwei Neuerscheinungen können Sie sich diesen Monat beglücken. Nummer 1 im Bunde ist *Input 64*. Die gut 64 Minuten umfassende Musik-CD enthält 19 Lieder mit Original-Musikstücken vom Computer-Oldie Commodore 64. Wer sich noch gerne an *Turbo Outrun, The Last Ninja, Bubble Bobble* oder *Arkanoid* zurückerinnert, darf für rund 35 Mark zuschlagen. Ebenfalls rund 35 Mark kostet CD Nummer 2. Bei *Chris Hülsbeck in the Mix* handelt es sich um Variationen verschiedener Klassiker des Sound-Gurus. Über 73 Minuten und 14 Titel von *Katakis* über *Turrican 2* und *R-Type* bis *Battle Isle* warten auf Sie. Schnelle Käufer bekommen mit der Erstauflage des Albums noch eine CD-ROM samt Heimvideo des Meisters und anderen Gimmicks mitgeliefert.

Ein Exemplar des Werks verschenken wir an denjenigen, der uns das überzeugendste Argument liefert, warum er die CD unbedingt braucht. Postkarten an: Computec Media, Redaktion PC Action, „Chris Hülsbeck", Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.



Ausgespielt

Electronic Arts stampft Ultima Online Teil 2 ein.


Duell in Ultima Online Teil 2: Die 3D-Welten sind wohl gestorben.

Laut eigenen Angaben möchte Electronic Arts sich nicht selbst Konkurrenz machen und legt daher zugunsten von Internet-Rollenspiel *Ultima Online* (230.000 Spieler) die Entwicklung des Nachfolgers *Ultima Worlds Online: Origin* auf Eis. Da gleichzeitig 85 Mitarbeiter des für *UOWO* verantwortlichen Entwicklerteams Origin kurzfristig entlassen wurden, stehen die Chancen auf eine spätere Veröffentlichung allerdings mehr als schlecht. Ex-Origin-Chef Richard „Lord British" Garriot hat für seine neue Firma jedoch bereits Interesse an der nun arbeitslosen Mannschaft bekundet. Ende des Jahres läuft Garriots Verpflichtung aus, keine Konkurrenzprodukte zu EA-Spielen zu entwickeln.

Info: www.uo2.com


ACHTUNG:
Ab sofort gibt es PC Action mit randvoller DVD **exklusiv** nur im Abo. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und Patches sowie zusätzlich PC Action TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.
Abonnieren Sie gleich oder informieren Sie sich unter 0911/33 22 70
Unter den ersten 1000 Einsendern oder Anrufern werden unabhängig von einer Bestellung 500 DVD´s „The Rainmaker" von John Grisham verlost.
COMPUTEC MEDIA
4,2 GIGABYTE
PC ACTION DVD
4/2001
PC Action TV kann sowohl am Fernseher (mit DVD-Player) als auch am PC angesehen werden. Am PC muss die Show mit einem Software-DVD-Player gestartet werden. Wir empfehlen InterVideo-WinDVD (zu finden im DVD-ROM-Bereich unter „Tools").
14 Demos
Über 600 MB Spiele-Tools
TOP-DEMO

PC Action mit genialer DVD nur noch im Abo!



RAINMAKER

DIE STORY ...

Der Jurastudent Rudy Baylor (Matt Damon) stößt zufällig auf einen millionenschweren Versicherungsskandal. Frisch von der Universität, ohne Erfahrung und ohne Lizenz, nimmt er den Kampf gegen einen der mächtigsten und skrupellosesten Konzerne Amerikas auf, der von dem erfolgreichsten Verteidiger Amerikas vor Gericht vertreten wird ... David gegen Goliath: Rudy erzwingt einen der spektakulärsten Prozesse, den das Land je gesehen hat ... Der fünffache Oscar-Peisträger Francis Ford Coppola liefert mit "The Rainmaker" erneut Hollywood-Kino der Extraklasse: John Grishams Bestseller über legale Intrigen und moralischen Bankrott setzte er mit Shooting-Star Matt Damon ("Good Will Hunting") und Claire Danes ("Romeo & Julia") in den Hauptrollen so packend wie brillant in Szene.

>>> Inhalte der aktuellen PC-Action-DVD siehe nächste Seite!

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag



Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte mehr Infos zur PC Action mit DVD. (Bitte Adresse und Telefonnummer angeben!)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit DVD.

Unter den ersten 1000 Einsendern oder Anrufern wird unabhängig von einer Bestellung verlost:

John Grisham „The Rainmaker" auf DVD (Art.-Nr. 2043)

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

P3 PA 40

Diesen Monat auf der DVD

PC Action auf DVD bietet Ihnen Monat für Monat über 6,3 Gigabyte an Software (Demos, Updates, Patches, Tools, Utilitys) und mit PC Action TV eine einzigartige Fernsehshow mit einer Länge von fast 60 Minuten, die Sie am PC oder am Fernseher betrachten können. Von Gamern, für Gamer – PC Action TV rulez.

Die Siedler 4

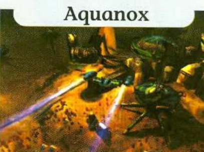


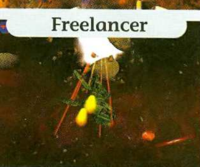
Erleben Sie den vierten Teil der erfolgreichen Aufbau-Reihe live. Unsere 100 MB große Demo enthält neben zwei Tutorialmissionen eine Einzelspielerkarte und zwei Mehrspielerkarten. Besonders die ausgesprochene Liebe zum Detail mitsamt dem Wuselfaktor macht *Die Siedler 4* zu einem Muss für Strategen.

Genre:	Aufbaustrategie
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	150
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.siedler4.de
Publisher:	www.ubisoft.de

Trailer auf DVD

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen Hunderte von Megabytes an ausgesuchten Trailern zu den kommenden Spiele-Highlights.


Aquanox


Freelancer


New World Order


Far Gate

Exklusiv auf DVD: Das Spielerforum-Archiv

Age of Empires
Deutscher Age of Kings-Patch, Tabelle aller Age-of-Kings-Einheiten, AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser-Kampagnen und -Szenarien, Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios.

Command and Conquer
Diverse Mods und Tools sowie zusätzliche Karten und offizielle Map Packs.

Die Sims
Patch für Euro-Version, DVD-Patch, Sims-Nacktpatch, SimsTransmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setup-Farbe.exe, Blueprint-Texturen, Schneemann, SimCastle, Das Schwein, Neue Haushaltsgeräte, Küchen-Set, Blueprint, The Sims Manager

Diablo 2
Diverse Mods: Eastern Sun- und VK-Mod verändern das Regelsystem.

E-Sport
Tutorial: CS-Strafejumps für alle, UT-Demo: mTw|pca – Deck16][– Clanbase Winter 2000 Finale, drei UT-Demos des Judgement-Day

FIFA 2001
LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

Flugsimulationen
Flyfinalpatch, ATC, Runaway 1.1, Sky, Ground Control, Plane Pack 5.3 Patch, Online Contest Plane Pack, KI-Planes, TBM-Avenger, TT43, Abd-B-25B, CFS2_map, Rauch- und Wasser-Effekte

Grand Prix 3
GP3-Master

GTA
Für GTA 1: 6 Extras, 2 Karten; für GTA: London 1969: Add-on London 1961, Realcars-Editor; für GTA 2: 26 Fahrzeuge, 13 Karten, andere Missionen, 6 Extras, 24 Trainer & Tools (z. B. Map-Editor, Textureneditor Styed V1.4), 6 Tutorials; für GTA 3: 1 Extra (Wallpaper)

Half-Life
Mods: Frontline Force 1.2, Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0; Maps: PCA-Map-Pack, cs_assault2k; Extras: The ODD Bot, Bot-Pack.

Need for Speed
Für Motor City Online: 1 Extra (Videoschnippsel); für NfS: Porsche: 4 Zusatzautos, 1 Zusatzstrecke, 3 Extratools. Für NfS 4: 16 Zusatzautos, 2 Zusatzstrecken, 6 Extratools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner). Für NfS 3: 5 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor.

NHL 2001
Blomman Editor, Ditty Importer, DEL-Grafik-Zusatz

Siedler 3 und 4
Siedler-4-Demo: Den neuen Siedler-Teil selber antesten.

Starcraft
Warcraft 3 Total Conversion, diverse Broodwar-Karten, Wormcraft, Starcraft-Timer

Unreal Tournament
UT Bonuspack, UT Inoxxpack, UT Mod Excessive, Chaos UT Beta, Unreal4Ever, Unreal Fortress, UT-Patch 436, MultiCTF plus MultiCTF-Map-Pack, UT Bonuspack 4, UT Jailbreak, Infiltration285

Grafik-Götter am Werk

Mit dem 3DMark2001 testen Sie die 3D-Grafikfähigkeiten Ihres PCs. Wir haben uns das Grafikspektakel genauer angeschaut.



Sie installieren den kostenlosen 3DMark2001 von unserer Heft-CD und dürfen sofort loslegen. Nach der Installation haben Sie zwei grundsätzliche Möglichkeiten: Sie können im Hauptmenü zum Beispiel den Demomodus aktivieren. Es folgt eine rasante und sehr beeindruckende Grafikdemo, die alle Grafikfeatures moderner 3D-Beschleuniger ausreizt. Untermalt wird dieser optische Leckerbissen von actionreicher Musik. Sie können aber auch die 3D-Fähigkeiten Ihres PCs testen.

Der Grafiktest

Um Ihren PC auf die Verträglichkeit mit aktuellen und zukünftigen Spielen zu testen, starten Sie den Benchmark-Teil des 3DMark2001. Hier laufen mehrere sehr anspruchsvolle Grafiktests auf Ihrem PC ab, durch die das Programm einen Leistungswert bestimmt. Auf die Musik müssen Sie bei diesem so genannten Benchmark („Testprogramm") allerdings verzichten. Zusätzlicher Sound würde nicht nur die Dateigröße des Programms anheben, sondern das Testergebnis von einer weiteren Systemkomponente, nämlich der Soundkarte, abhängig machen. Sie werden nun vier sehr aufwendig modellierte 3D-Szenen zu sehen kriegen.

Test #1: Die Autofahrt

Für diese futuristische Autojagd wurde die Ipion-Physics-Engine von Havok (www.havok.com) verwendet. Sie bietet eine sehr realistische Fahrphysik, die für die actionreiche Fahrt eine zusätzliche CPU-Belastung darstellt. Die gegnerischen Roboter, die das Auto jagen, greifen zusätzlich auf künstliche Intelligenz zurück, was den Test noch spieleähnlicher macht.

Test #2: Fliegender Drache

Ein Drache und seine Reiterin greifen ein Küstendorf an, während Dorfbewohner panisch durch die Stadt rennen und Soldaten Feuerpfeile auf die Angreifer schießen. Die Idee zu diesem Test kam durch die Stadtszene im 3DMark2000. Einige Texturen der Häuser wurden also recycelt, ein Großteil der Arbeit steckt allerdings in der Animation des sehr detaillierten Drachen.

Test #3: Der Schusswechsel

In diesem Test wird ein Schusswechsel aus dem Kinofilm *Matrix* nachgestellt. Max Payne übernimmt die Rolle von Neo. Auf die weibliche Mitspielerin Trinity hat man verzichtet. Diese Kampfszene verwendet die Max-FX-Engine und viel Basismaterial des Spiels *Max Payne*. Die MadOnion-Programmierer griffen dabei auf Charaktere, Objekte, Texturen und sogar Animationen der Spieleschmiede Remedy zurück. Die Szene ist aber kein Ausschnitt aus dem Spiel! Die Idee ist vollständig MadOnion zuzuschreiben. Seit dem 3DMark2000 hat man an der MaxFX-Engine übrigens einiges modifiziert. Die 3D-Engine wurde komplett überarbeitet, so dass Sie jedes Grafikfeature von DirectX8 unterstützt – auch Pixel- und Vertex-Shader. Remedy, Hybrid und MadOnion haben zusätzlich eine neues Beleuchtungssystem entwickelt. Aber auch das Partikelsystem wurde verbessert und stellt nun zehnmal mehr Partikel dar.

MadOnion im Interview

Der Projektmanager des 3DMark2001 stand uns im Interview Rede und Antwort.

PC ACTION Welche Grafikengine benutzt ihr für die 3D-Demos genau?
Patric Ojala: Alle 3D-Szenen verwenden die MAX-FX-Engine von Remedy Entertainment.

PC ACTION Wie stark arbeitet ihr denn mit den Jungs von Remedy zusammen?
Patric Ojala: Räumlich befinden sich unsere Büros direkt nebeneinander, wobei die Türen immer offen stehen. Es sind also immer einige ihrer Jungs bei uns und andersherum. Das ist klasse, weil wir alle 3D-Profis sind und alle die gleichen Interessen teilen. Die Symbiose beider Firmen ist also nicht nur für uns von Nutzen – Remedy kann so die Engine bereits testen, bevor *Max Payne* erscheint.



Für den Schusswechsel-Grafiktest konnten MadOnions Programmierer auf Charaktere, Texturen, Animationen und Objekte von Max Payne zurückgreifen. Es ist aber keine Szene aus dem Spiel!



Der erste Grafikkartentest des 3DMark2001 basiert auf einer Grafikengine, die eine realistische Fahrphysik erlaubt. In der kostenpflichtigen Pro-Version können Sie diesen Pick-up sogar fahren.

Test #4: Die Naturszene

Diese Testszene können Sie nur sehen, wenn Sie eine GeForce3-Grafikkarte besitzen. Sie ist momentan die einzige, die alle Effekte von DirectX8 allein berechnen kann. Als die erste Vorabversion der GeForce3-Karte bei MadOnion eintrudelte, entschied man sich, die bereits fertig gestellte Naturszene noch komplexer zu gestalten. Diese Szenen können Sie auch ohne GeForce3 im Demo-Modus bewundern. Die komplexer gestaltete Version landete schließlich als vierter Test im Benchmark. Zwischen den Natur-Szenen der Demo und diesem vierten Grafiktest liegen übrigens drei Wochen harter Arbeit. Auch durch Texturen des Landschaftsfotografen Philip Greenspun fällt dieser Grafiktest, wie sie sehen können, sehr imposant aus.

DirectX 7 und 8

Im 3DMark2001 werden nicht alle DirectX8-Hardwarefeatures der Grafikkarte getestet. Man hat sich aber auf Features konzentriert, die als Erste in neuen Spielen eingesetzt werden. Dazu gehören neben den Pixel- und Vertex-Shadern auch so genannte Point Sprites und Multi-Sample-Kantenglättung. Aber auch DirectX7-Features werden im 3DMark2001 getestet: DOT3-Bump-Mapping und S3TC-Texturkompression sind also auch enthalten.

Mindestanforderung

Der 3DMark2001 fordert mindestens einen Pentium III mit 500 MHz, 128 MByte Hauptspeicher und einer 32-MByte-Grafikkarte. MadOnion betont, dass der Benchmark definitiv nicht für Low-End-Rechner gedacht ist. Bei Hardware unterhalb der angegebenen Spezifikation fällt das Testergebnis frustrierend aus.

Bernd Holtmann



Serious-Sam-Chefdesigner Davor Tomicic: Hat viele Ideen im Kopf herumfliegen.

Wir meinen es ernst!

„Hallo?" Die Leitung nach Zagreb steht. „Davor, bist du es?" „Ja." Der Chefdesigner von Serious Sam ist am anderen Ende. „Ist dein Bericht fertig?" „Klar." „Prima, denn unsere Leser wollen wissen, wie sie coole Levels basteln können."

Auf CD-ROM

Video zum Serious-Sam-Editor

Croteam baut extra für Sie einen Level zusammen. Sehen Sie selbst, wie fix der Editor von *Serious Sam* zu bedienen ist, der der Verkaufsversion des Spiels beiliegt!

PCA05 Aktuelles.mpg

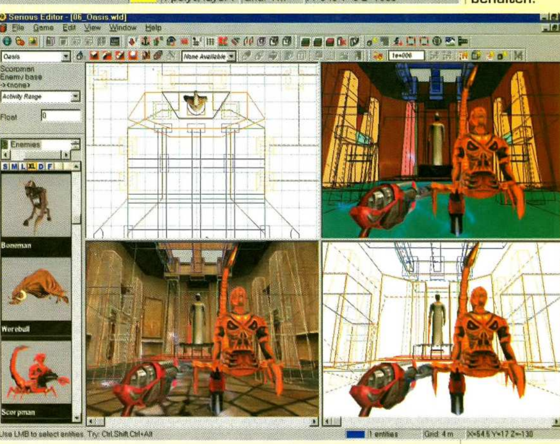
Im letzten Heft haben wir den Ego-Shooter ausführlich getestet, inzwischen ist *Serious Sam* im Handel. Falls Sie sich an den beeindruckenden Bombastgrafiken und dem durchdachten Leveldesign nicht satt sehen konnten, haben wir jetzt genau das Richtige für Sie: einen umfassenden Hintergrundbericht, den wir in direkter Zusammenarbeit mit dem kroatischen Entwickler Croteam für Sie auf die Beine gestellt haben. Wie arbeitet ein Level-Designer? Wo fängt man an, wenn ein Level gestaltet wird? Warum tragen kroatische Programmierer Kopfhörer? Fragen, auf die Sie gleich Antworten bekommen. Und das Beste daran: Da der *Serious*-Editor der Verkaufsversion des Spiels samt allen Grafiken, Sounds und Gegner zur freien Verfügung beiliegt, können Sie direkt nach Lektüre dieses Berichtes selbst loslegen und Ihre eigenen Welten schaffen.

Der Designer

Sein Name ist Davor Tomicic. Er ist das Gehirn hinter den riesigen Levels in *Serious Sam*. Der sympathische Endzwanziger ist in den 80er-Jahren durch die ersten 8-Bit-Geräte auf den Geschmack gekommen, sich mit Bildschirmspielen zu beschäftigen. „Damals hat noch keiner ein Wort über Engines, Grafik, Story oder Sound verloren", erzählt Tomicic. „Alles, auf was es ankam, war: Macht das Spiel Spaß oder nicht?" Ob-

Links: Alle Arbeiten am Serious-Editor laufen mit Grafikoberfläche ab. Programmieren braucht man dafür nicht zu können. Nur die Übersicht sollte man behalten.

Küchenchef Davor nach 16 Stunden Arbeit: Auch Spieleentwickler sind ganz normale Menschen.

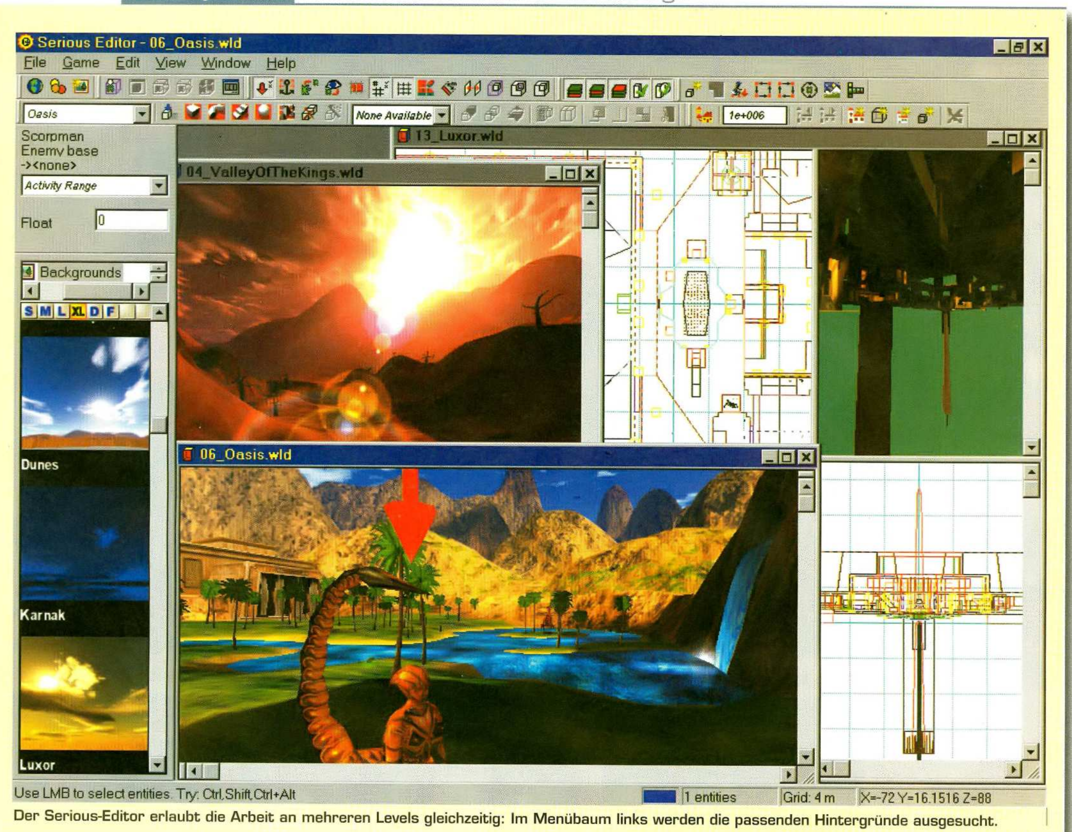


Klare Sicht am Arbeitsplatz: Die verschiedenen Ansichten des Raums lassen sich speichern. Aus dem Menü links ziehen Sie die Gegner-Einheiten an die gewünschte Stelle im Editor.

wohl die Zeiten lange vorbei sind, knüpft *Serious Sam* genau an diesem Punkt an: Wenig denken, viel Spaß. Der ehemalige Student der Elektrotechnik und Computerwissenschaften ist bekennender Fan alter id-Spiele und für das Level- und Spieldesign von *Serious Sam* verantwortlich. Lassen Sie sich von ihm berichten, was das in der Praxis bedeutet.

Ein Tag im Paradies?

„Einen normalen Arbeitstag im eigentlichen Sinn habe ich eigentlich nicht. Es hängt alles sehr stark von den Aufgaben ab, die ich jeweils habe. Eines ist aber 100 Prozent sicher: Mein Tag beginnt mit Aufwachen und Frühstücken. Ich schäle mich zwischen 8 Uhr 30 und 11 Uhr aus dem Bett. Bevor jetzt alle Spieldesigner werden wollen, weil das so gut klingt: Wenn ich um 11 Uhr aufstehe, bedeutet das auch gleichzeitig, dass ich am Abend zuvor bis 2 oder 3 Uhr geackert habe. Ich bevorzuge meistens die Nachtstunden für die Arbeit. Es gab Zeiten, in denen ich bis 5 oder 6 Uhr morgens durchgearbeitet habe. Ich bin eben ein Nachtmensch und es ist auch nicht gerade einfach, seine Ruhe für die Arbeit zu finden, wenn zehn Mitglieder vom Croteam in einem relativ schmalen Büro aufeinander hocken. Was ich jedem Neueinsteiger nur empfehlen kann, sind Kopfhörer: Man kann sich besser konzentrieren und während der Arbeit seine Lieblingsmusik genießen. Aber zurück zu meinen Pflichten. Manchmal diskutieren wir den ganzen Tag wichtige Engine- oder Design-Fragen und manchmal sitze ich den ganzen Tag und arbeite an einer Level-Geometrie oder gruppiere Gegner und teste die Level auf



Der Serious-Editor erlaubt die Arbeit an mehreren Levels gleichzeitig: Im Menübaum links werden die passenden Hintergründe ausgesucht.

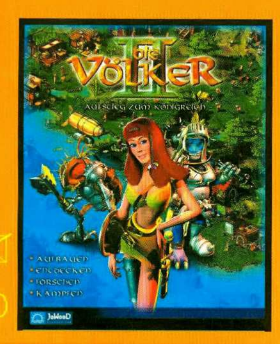
Spielbarkeit. Da in einigen Levels über 1.000 (in Worten: tausend) Feinde das Spiel unsicher machen, gibt es eine Menge zu gruppieren und testen. Den Großteil des Tages verbringe ich tatsächlich mit einer Kombination aus ‚an meinem Rechner sitzen' und ein wenig ‚Design-Features überwachen'. Das geht so bis etwa 13 Uhr, dann esse ich zu Mittag. Entweder bestellen wir uns etwas oder wir kochen eine Kleinigkeit. Danach lesen und beantworten wir unsere E-Mails: die vermutlich ruhigste Zeit des Tages bei uns, die von einer halben bis zu einer vollen Stunde geht. Den Rest wird geschuftet bis zum Umfallen. Meistens reicht es gerade noch dafür, nach Hause zu laufen, ohne dabei umzufallen. Okay, ganz so schlimm ist es nicht, aber es kommt der Wahrheit schon recht nahe. So arbeite ich hier jeden Tag, egal ob Sonn- oder Feiertag, seit den vergangenen paar Jahren. Es ist ja nicht so, dass mich jemand dazu gezwungen hat, aber wir wollen das bestmögliche Spiel abliefern, dafür geben wir eben alles. Und ich genieße jeden einzelnen Moment davon."

Leveldesign: So geht's

„So, jetzt noch ein paar Worte direkt zum *Serious Sam*-Leveldesign. Ich beschreibe einfach einmal, wie ich selbst an die Aufgaben herangehe. Zuallererst denke ich mir ein Konzept aus. Darunter verstehe ich die Grundeigenschaften, die der Level bieten soll. Meistens surfe ich im Anschluss ein wenig im Internet und blättere in Büchern, um inspirierende Bildern zu finden. Es ist aber nicht so, dass ich die Architektur von dort direkt in das Spiel kopiere. Ich benutze die Bilder bloß, um meiner Vorstellungskraft auf die Sprünge zu helfen. Mit den 100 Prozent real existierenden Architekturen bin ich auch gar nicht immer so zufrieden, denn ich will etwas Aufregenderes und Monumentaleres kreieren. Ich zeichne dann einige Skizzen auf Papier, allerdings nur relativ grob, denn ich bin nicht wirklich perfekt mit dem Bleistift. Es ist mehr ein Entwurf. Kurze Zeit später setze ich mich an den *Serious*-Editor, unseren Level-Editor. Ich lege einen groben Prototypen mit Umrissen des Levels an, um mein Konzept zu prüfen. Als Erstes baue ich die Architektur, erst danach kommen die Details. Wenn ich damit zufrieden bin, gebe ich den Level an unsere 2D-Künstler, die für mich die Texturen zeichnen. Sobald die Jungs fertig sind, bekomme ich meinen Level zurück und ich setze Lichteffekte, Gegner, Kameras und den ganzen Kram ein. Danach spiele ich den Level so lange Probe, bis ich völlig zufrieden damit bin und denke, dass er perfekt ist."

Wenn Sie Davor live in Aktion sehen wollen, sollten Sie unbedingt einen Blick auf den Videobeitrag auf unserer Cover-CD werfen.

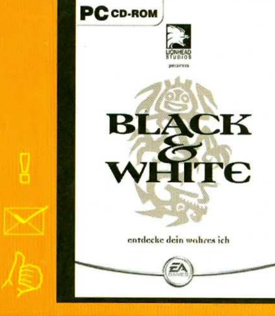
Davor Tomicic/Joachim Hesse



Die Völker 2

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3445
Release: Mai 01

DM 89.95



Black & White

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3581
Release: April 01

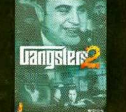
DM 99.95



Gangsters 2

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4759
Release: Mai 01

DM 79.95



Tribes 2

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3796
Release: April 01

DM 74.95

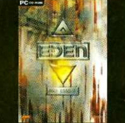




Project Eden

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4758
Release: Mai 01

DM 89.95









Der Clou 2

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3187
Release: April 01

DM 89.95





Summoner

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3456
Release: Juni 01

DM 79.95







Sudden Strike Forever

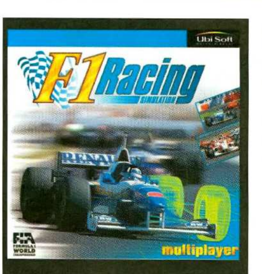
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4798
Release: April 01

DM 59.95



PC CD-Rom

Titel	Release		Preis
Alone in the Dark IV	Juni 01	DM	89,95
Anachronox	Mai 01	DM	89.95
AoE 2 v.Kimbern u. T.		DM	29.95
Art of Magic	Mai 01	DM	69.95
C&C 3 Tib.Sun Firest. EV		DM	19.95
C&C AlarmRot 2 EV		DM	49.95
Call to Power 2 EV		DM	49.95
Clive Barker´s Undying		DM	79.95
Close Combat 5	Mai 01	DM	79.95
Colin McRae Rally2.0		DM	69.95
Commandos 2	Mai 01	DM	89.95
Cultures: R.d.Regengott		DM	29.95
Das Geh. der Druiden		DM	89.95
Delta Force 3 Land Warrio		DM	49.95
Der Industriegigant 2	Juni 01	DM	89.95
Die Gilde	Mai 01	DM	79.95
Die Siedler 4		DM	79.95
Die Sims Party o. Grenzen		DM	39.95
Earth 2150 Moon Projekt		DM	29.95
Emperor: Schl. um Dune	Juni 01	DM	89.95
Evil D.: Hail the K. US	April 01	DM	109.95
Evil Dead: Hail to the King	Mai 01	DM	79.95
Evil Twin	Mai 01	DM	69.95
F1 2000		DM	49.95
F1 Racing Championship		DM	79.95
Fallout Tactics US		DM	79.95
Far Gate	April 01	DM	69.95
Gold Strategie Games DVD		DM	24.95
Gothic		DM	69.95
Grand Prix 3		DM	69.95
Hired Team Trial Gold		DM	69.95
Hitman-Codename 47		DM	59.95
Hostile Waters		DM	79.95
Legends of Might & Magic	Mai 01	DM	79.95
Metal Gear Solid EV		DM	49.95
Original War	April 01	DM	69.95
Rim: Krieg a.Rande d.G.	April 01	DM	79.95
Sacrifice Special Edition		DM	69.95
Serious Sam		DM	44.95
Severance: Blade of D.		DM	69.95
Severance:Blade o D. US		DM	69.95
Sheep Dog n' Wolf	Juni 01	DM	89.95
Simon the Sorcerer 3D	April 01	DM	79.95
Squad Leader	April 01	DM	79.95
Star Trek - Dominion W.	April 01	DM	79.95
Star Trek Away Team		DM	69.95
Star Trek Away Team US		DM	109.95
Star Trek Voyager E.Force		DM	39.95
Starship Troopers	April 01	DM	69.95
Startopia-Die Raumst.	Mai 01	DM	79.95
STCC 2 Touring Car C.		DM	79.95
Three Kingdoms i.Jahr d.D.		DM	79.95
Total Annihi.: Kingdoms		DM	19.95
Tribes 2 US		DM	99.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM	69.95
Ultima 9 World Edition		DM	59.95
Ultima Online Third D.	April 01	DM	29.95
Werner: Asphaltbrenner		DM	79.95
Z2: Steel Soldiers	Mai 01	DM	79.95



Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis.
Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

- TopSpiel
- Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis
- Portofreie Sonderlieferung*

gameplay X-Pack kostenlos für alle Bundesliga Manger X Besteller.
(So lange der Vorrat reicht!)







- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- Neuheiten – ab sofort erhältlich

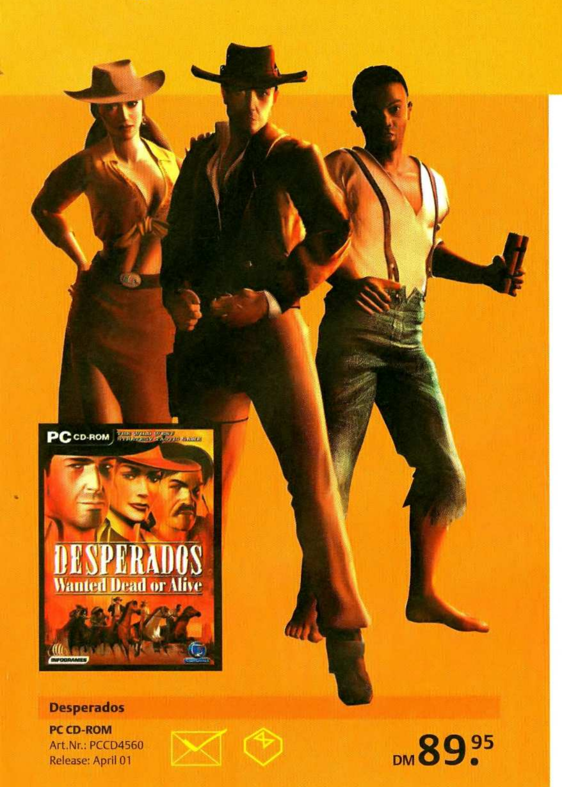


Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

(0931) 35 45 235 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**

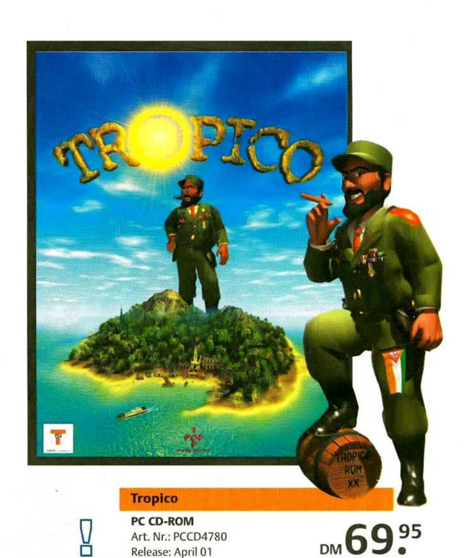


Spiel rein, Alltag raus!

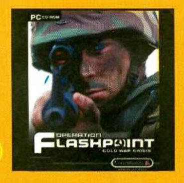


Desperados
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4560
Release: April 01
DM 89.95

Tropico



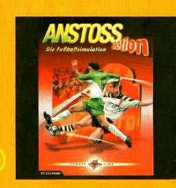
Tropico
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4780
Release: April 01
DM 69.95



Operation Flashpoint
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4789
Release: Mai 01
DM 69.95



Fallout Tactics
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4768
Release: April 01
DM 69.95



Anstoß Action
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3305
Release: Mai 01
DM 89.95



Bundesliga Manager X
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4858
Release: April 01
DM 89.95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay



Microsofts Flaggschiff: Gigantische Schlachtkreuzer und unendliche Weiten erwarten den Spieler bei Freelancer.

Microsoft und Spaß? Passt das zusammen? Viele Jahre war der Branchenriese lediglich für Software à la Windows und Word bekannt, die immer nur aufregend sind, wenn sie mal wieder abstürzen. Doch eines Tages ging die Firma in die Spiele-Offensive ...

Die Groß-Offensive

Den ersten großen Erfolg im Spielesektor feierte Microsoft erst vor etwas mehr als drei Jahren mit *Age of Empires*. Vielleicht haben die Herren und Damen in Redmond (USA) damals festgestellt, dass sich auch der Verkauf von Unterhaltung positiv auf den Kontoauszug auswirken kann. Klar ist jedenfalls: Die ehemaligen Spaßbremsen des Gates-Imperiums schieben eifrig nach und veranstalten mittlerweile sogar regelmäßig ein lustiges Happening, Gamestock genannt. Bei dieser Hausmesse stellen sie jeweils die neuesten Projekte vor.

Vier heiße Eisen

In diesem Jahr zeigte sich, dass die Großoffensive mit hochwertigen Spielen eigentlich erst begonnen hat. Neben Titeln wie *Train Simulator*, *Zoo Tycoon* und *MechCommander 2* hat Microsoft für den PC vier Eisen im Feuer, die besonders heiß sind. Diese wollen wir Ihnen auf den folgenden sechs Seiten anhand nigelnagelneuer Screenshots vorstellen, um ein bisschen die schönste Freude, nämlich die Vorfreude, zu schüren. Viel Spaß beim Staunen!

Harald Fränkel



Hier rummst es gewaltig. Die Explosionen gehören bei Freelancer zu den grafischen Höhepunkten.

Freelancer

Eine Kneipe oder Bar ist der ideale Ort, um mit den zahlreichen Nichtspielercharakteren ins Gespräch zu kommen und einen der über 300 geplanten Aufträge zu erhalten.

Wie Sie Ihr virtuelles Leben bei der Weltraumsimulation *Freelancer* verbringen wollen, steht Ihnen völlig frei. Ob als Kopfgeldjäger, Händler, Pirat, Erzschürfer, Söldner oder Pilot für Passagierflüge: Alles ist denkbar. In jedem Fall erleben Sie aufregende Abenteuer, wenn Sie mit Ihrem anfangs popeligen Mini-Schiff durch unendliche Weiten düsen, um es im Stile des Klassikers *Elite* nach und nach aufzurüsten. Sie können sich auch ein komplett neues Vehikel zulegen, wenn erst einmal genug Geld auf dem Konto ist. Rund 40 Missionen und zahlreiche Zwischensequenzen in der atemberaubenden Spielgrafik erzählen die epische Story. Die Menschheit hat im 29. Jahrhundert das All erobert, ist in vier Herrschaftshäuser zersplittert und bekriegt sich wegen der Vormachtstellung in der Galaxis. Weitere 300 Nebenaufträge sollen dem Wort Langeweile endgültig jegliche Daseinsberechtigung rauben. Jobs finden sich bei Gesprächen mit Nichtspielercharakteren oder in Ihrem persönlichen Computernetzwerk. Außergewöhnlich verspricht die Steuerung zu werden: Das Schiff lenkt der Spieler mit der Maus, wobei er die Knöpfe und Hebelchen im Cockpit bedient. Bei Gefechten können Sie den Autopiloten aktivieren, um sich mit den Geschützen ganz den Angreifern widmen zu können.



In einem riesigen, ausgehöhlten Asteroiden ist eine Piratenbasis versteckt. Dort gibt es Dinge zu kaufen, die anderswo nicht zu kriegen sind. Hinein geht's durch einen engen Tunnel.

Checkliste Freelancer

Entwickler:	Digital Anvil
Erscheint:	1. Quartal 2002
Internet:	www.microsoft.com/games/freelancer
Vergleichbar mit:	Privateer, Elite

» Eine umwerfende Optik, eine vielschichtige Story und unglaubliche Handlungsfreiheit – kann da etwas schief gehen? «

Nur auf DVD: Trailer, unter anderem mit ersten Spielszenen

Dungeon Siege


Zum Muschelnsammeln hat diese vierköpfige Heldengruppe keine Zeit. Sie wird am Strand von seltsamen Kreaturen gestört.

Alle herausragenden Elemente spaßiger Konkurrenztitel will Chef-Entwickler Chris Taylor (Erfinder von *Total Annihilation*) in seinem Rollenspiel *Dungeon Siege* vereinen. Sie hacken wie bei *Diablo 2* auf riesigen Horden von Monstern herum, leben Ihren Sammeltrieb aus und dürfen Helden derart vielfältig und liebevoll hochpäppeln, dass echte Vater-Gefühle entstehen. Sie können aber nicht nur ein Kind hüten, sondern einen ganzen Sack voller Flöhe – sprich: eine Gruppe, die aus bis zu acht Recken besteht. Es wartet eine riesige Welt à la *Baldur's Gate 2* – allerdings ohne Nachladezeiten – und eine Hintergrundgeschichte, die sich im Stil von *Planescape: Torment* langsam entfaltet. Diese bietet diverse Überraschungen und verspricht deshalb besonders fesselnd zu werden. Nebenbei erwähnt, sieht der ganze Spaß auch noch prima aus.

Checkliste Dungeon Siege

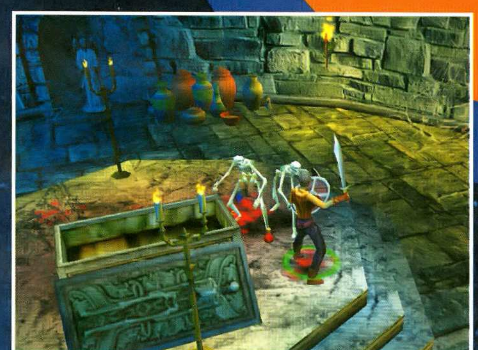
Entwickler:	Gas Powered Games
Erscheint:	4. Quartal
Internet:	www.dungeonsiege.com
Vergleichbar mit:	Diablo 2, Nox

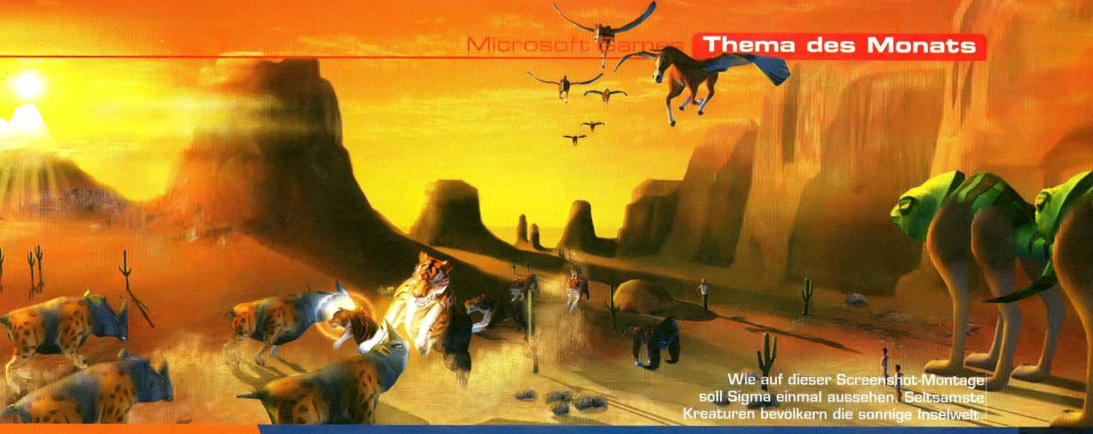
» Monster plätten, Charakter hochpäppeln – Suchtpotenzial! Dazu gesellen sich noch witzige Ideen und eine sehenswerte Optik. «

Packesel als Freund

Was das Gameplay betrifft, hat der Entwickler mehrere Ideen, die auf den ersten Blick vielleicht unwesentlich erscheinen mögen, aber wahrscheinlich enorme Auswirkungen auf die Spielbarkeit haben. Wen es bei anderen Rollenspielen nervt, dass das Inventar grundsätzlich zu klein ist, der heuert einfach einen Packesel an, der brav nebenhertrabt. Oder einen Bediensteten, der überflüssigen Kram in die Stadt schleppt, um ihn Gewinn bringend zu verscherbeln. Steuern lässt sich *Dungeon Siege* wie ein Echtzeitstrategical, sogar Formationen sind möglich.


Wer in einer Höhle sitzt, soll nicht mit Steinen werfen. Dieser Golem will sich partout nicht an das „Sprichwort" halten.


Oje! Die beiden mageren Gruftbewohner sind schlecht gelaunt. Der strahlende Held verteidigt sich mit Schwert und Schild.



Wie auf dieser Screenshot-Montage soll Sigma einmal aussehen. Seltsamste Kreaturen bevölkern die sonnige Inselwelt.

Sigma

Bei *The Adventures of Rex Chance*, wie das Echtzeitstrategiespiel von Chef-Designer Alex Garden (*Homeworld*) im Untertitel heißt, dürfen Sie gewissermaßen Gott spielen: Es gilt, aus über 50 Tierarten widerstandsfähige Kreuzungen zu erschaffen. Die kommen im Kampf um die Herrschaft von 14 Inseln in fünf Klimazonen zum Einsatz. Fantasie ist gefragt, um möglichst effektivere Einheiten als der Gegner zu besitzen. Wer beispielsweise eine Kamobra (Kamel/Cobra) klont, erhält ein Vieh, das in der Wüste sehr ausdauernd und zudem noch giftig ist. Natürlich vereint jede Kreation auch schlechte Eigenschaften; Experimentierfreude dürfte gefragt sein. Hersteller Relic Entertainment hat rund 15 Missionen, Wetter- und Tag-und-Nacht-Wechsel, per Zufallsgenerator erzeugtes Terrain und einen Mehrspielermodus angekündigt. Mit dem Aufbau von Basen hat Alex Garden nur wenig am Hut: „Wir wollen ein sehr dynamisches, schnelles Game machen, bei dem sich der Spieler auf das Zusammenbasteln der Tiere konzentriert."

Checkliste ✓ Sigma

Entwickler:	Relic Entertainment
Erscheint:	4. Quartal
Internet:	www.relic.com
Vergleichbar mit:	Evolva, Black & White

» Aus einem Schimpansen und einer Giraffe einen Schimpaffen zu kreuzen, klingt cool. Aber funktioniert das Spielprinzip? «



Nashörner sind nur eine von über 50 Tierarten im Spiel.

Halo

Frühestens im 2. Quartal 2002 dürfen sich PC-Spieler an der Schlacht zwischen Menschen und Außerirdischen auf der Ringwelt Halo beteiligen. Freaks glauben, dieser Titel sei die Action-Hoffnung des kommenden Jahres schlechthin; bislang vorwiegend und ausschließlich wegen der beeindruckenden Optik. Jetzt gab es bei Gamestock erstmals einen spielbaren Level auf einem Xbox-Entwickler-Kit zu sehen (vgl. Cover-CD), der die Vorab-Begeisterung weiter nährt. Als gentechnisch gestärkter Zukunftssoldat jagen Sie in Wald und Flur sowie in Gebäuden fiese Aliens, wahlweise in der Ich-Perspektive oder der Verfolgersicht. Außerdem darf der Spieler mit Geschützen ausgestattete Jeeps, Panzer, Schwebe-Motorräder und Fluggeräte besteigen, sie selbst steuern, die Kanonen bedienen oder von der Ladefläche mit Handfeuerwaffen agieren. Computergesteuerte Kollegen übernehmen



Hinterhältigkeit ist manchmal gar nicht schlecht. Hier lauert ein Soldat an einem tiefen Schacht auf Feinde.

unterdessen die jeweils anderen Aufgaben. Im Mehrspielermodus können sich mehrere menschliche Recken mit Teamgeist die Arbeit sogar teilen. Im Lauf des Abenteuers sollen Sie unter anderem Kumpane aus Gefängnissen befreien, mit dem Scharfschützengewehr listige Anschläge auf die Aliens verüben, Fahrzeuge stehlen, Konvois mit Raketenwerfern abfangen und schleichend Gebäude erkunden. Eingebettet wird das Ganze in eine umfangreiche Story, wobei sogar Experten aus Hollywoods Kinofilm-Branche beteiligt sind.

Checkliste ✓ Halo

Entwickler:	Bungie Software
Erscheint:	2. Quartal 2002
Internet:	www.bungie.com/products/halo/halo.htm
Vergleichbar mit:	Unreal, Tribes 2

» Bislang war's nicht mehr als eine brillante Grafik-Demo. Mittlerweile ist dahinter auch ein Spielprinzip erkennbar. «

Auf der Cover-CD: Ausschnitt aus einer Präsentation auf der Xbox. **Aktuelles.mpg**



Autsch, zwei gegen einen ist unfair! Einer der attackierenden Alien-Krieger trifft den Soldaten am linken Bein.



In Halo dürfen Sie auch Fahrzeuge wie diesen Buggy steuern, wobei der Entwickler auf eine realistische Fahrphysik Wert legt.

Fakten

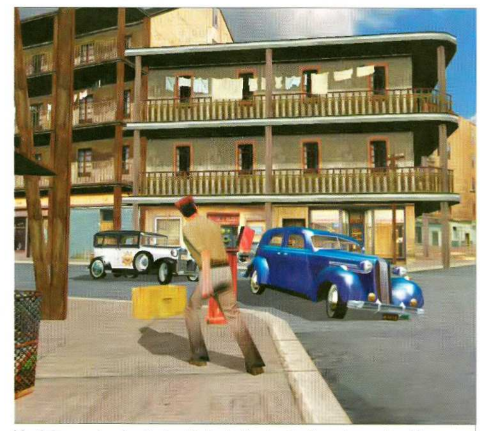
- 30 km² Spielareal
- 20 Missionen
- 60 Originalwagen der 20er- und 30er-Jahre
- Verfolgerperspektive
- Lineare Story
- Begehbare Gebäude

Knock-out: Ein Schlag ins Gesicht gehört zum Alltag eines aufsteigenden Mafioso. Hauptsache, Sie liegen nicht irgendwann selbst am Boden.

Voll eingeschlagen

Lust, jemandem die Fresse zu polieren? Nicht? Dann entgeht Ihnen voraussichtlich ein Spitzenspiel, denn die „Familie" duldet keine Strohsternbastler.

Ich liebe *Der Pate* mit Marlon Brando und Al Pacino, auch die Schusswechsel in *Heat* sind gut. Ich denke, das mögen auch die Leute, und genau das finden sie auch in *Mafia*", sprudelt es aus Daniel Vávra heraus, der sich als großer Film-Fan outet. Mit einem etwa 20 Mann starken Team entwickelt der Tscheche das Action-Spiel *Mafia: The City of Lost Heaven*. Über zwei Jahre stecken bereits in dem Baby, gerade hat es eine völlig überarbeitete und schnellere Grafik-Engine spendiert bekommen. Dafür macht die Optik aber auch einen fantastischen Eindruck, besser noch als es die Screenshots vermitteln können. Publisher Take 2 wollte leider keine neueren herausrücken. Häuser, Autos, Personen: Alles sieht inzwischen fast aus wie im Fernsehen. „Wir haben mehr als 100 Individuen erstellt, alle mit animierten Gesichtern, die zum Bei-



Verfolgungsjagd mit der Polizei: Auch die Bewohner der Vorstadt von Lost Heaven sind nicht vor Ihnen sicher.

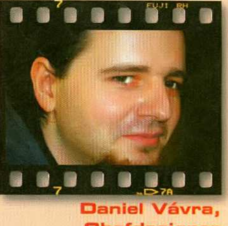
Interview

Er nennt sich Mr. Hellboy, aber eigentlich ist Daniel Vávra ein ganz Netter und für das Design des nächsten Spiels von Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*) aus Brün verantwortlich. Wir wechselten ein paar Worte mit dem bärtigen Zopfträger.

PC ACTION So, jetzt raus mit der Sprache: Für *Mafia* habt ihr schon ein wenig bei *GTA* abgekupfert, oder?
Daniel Vávra: Na ja, *GTA* ist: Fahre hierhin, schieße dorthin. *Mafia* hat da schon ein wenig mehr zu bieten. Wir wollten einfach ein gutes Spiel über Gangster machen. Wenn wir uns an einem Spiel orientiert haben, dann vielleicht an *Counter-Strike*, zumindest was den Mehrspielermodus betrifft, denn das spielen wir alle leidenschaftlich.

PC ACTION Mehrspielermodus, das ist ein guter Punkt. Angeblich soll es ja sieben verschiedene Modi geben.
Daniel Vávra: Wenn ich ehrlich bin, steckt der Mehrspielermodus noch in den Kinderschuhen. Wir haben zwar einige Karten, auf denen wir Mafiosi gegen Polizei spielen, der Rest steht noch nicht fest. Wahrscheinlich bauen wir auch Sachen wie Autorennen ein, da wir schon für die ganzen Kisten eine aufwendige Wagenphysik mit Vierradaufhängung und Schadensmodell erstellt haben.

PC ACTION Ja macht ihr jetzt ein Rennspiel oder ein Action-Spiel?
Daniel Vávra: Die Grafik-Engine ist eben so gut, dass beides möglich ist. Wir haben da außerdem noch zwei weitere Spiele in Planung ... hmm, ich weiß jetzt gar nicht, ob ich das erzählen darf. Na ja, jedenfalls wird die Wagenphysik und die Grafik-Engine auch noch in anderen Spielen benutzt. Für *Mafia* gibt es auch Bonusspiele wie Rennen auf Rundkursen à la *Need for Speed* oder illegale Rennen im Stadtverkehr als Unteraufgaben. Illegale Kämpfe ohne Autos haben wir aber auch eingebaut, falls dich das beruhigt.



Daniel Vávra, Chefdesigner von Mafia

PC ACTION Wirklich sehr beruhigend. Letzte Frage: An was tüftelt ihr bei Mafia momentan?
Daniel Vávra: Wir haben uns erst einmal darum gekümmert, dass der Verkehr in der Stadt reibungslos funktioniert und sich die Autos nicht mehr in den Straßenbahnen verhaken und so etwas. Als Nächstes kommt die künstliche Intelligenz der Passanten an die Reihe.

spiel lächeln können und lippensynchron sprechen", erklärt Vávra, der sich selbst ein zufriedenes Grinsen nicht verkneifen kann.

Die Reue kommt spät

Wenn Sie sich den Titel des Spiels genau durchgelesen haben, wissen Sie im Grunde schon die zwei wichtigsten Dinge, um die es geht. „Mafia" steht für Verbrechen und „Lost Heaven" lautet der Name der Stadt, in der sich das Ganze abspielt. Die Stadt selbst hat etwa 10 Quadratkilometer begehbare Fläche. Wenn man das Umland noch dazurechnet, kommt man auf unglaubliche 30 Quadratkilometer. Mehr als genug, um die Geschichte vom Leben des Gangsters Tommy zu erzählen. Und Tommy, den spielen natürlich Sie. Das Ganze passiert in einer Art Rückblende. Tommy will in ein Zeugenschutzprogramm und schüttet dem diensthabenden Polizisten sein Herz aus ... angefangen damit, wie er zur Verbrecherfamilie von Don Salieri stieß, bis zu den größeren Jobs. Es gibt Schützgelderpressung, Bankraub und Alkoholschmuggel genauso wie eine Mission, in der man sich verkleidet bei einer Geburtstagsfeier auf einer Jacht einschleichen muss. Ein Freund hat auf der Toilette eine Waffe versteckt, deren Inhalt man dem Gastgeber, einem einflussreichen Politiker, zwischen die Rippen jagen soll. Danach machen im Gegenzug dessen Leibwächter Jagd auf Sie. Doch wofür gibt es Motorboote?

Fahren oder prügeln?

Da Sie Lost Heaven zwischen 1928 und 1938 unsicher machen, sollten Sie sich auch mit den Klamotten, Autos und Waffen dieser Zeit anfreunden. Das dürfte aber kein Problem sein, denn so ein Chevrolet, Cadillac oder ein 200 Stundenkilometer schneller Sportwagen ist eine feine Sache. Auch an die Waffen hat man sich schnell gewöhnt: Messer, Baseballschläger, 1911er-Colt (den trägt Bruce Willis in *Last Man Standing*), Magnum, Molotowcocktail, Schrotflinte, Gewehr und MG stehen zur Wahl. „Da alle Autos und Waffen auch erst im Jahr ihrer tatsächlichen Entwicklung im Spiel auftauchen, haben wir uns noch etwas Besonderes einfallen lassen. In einer Mission dürfen Sie den Prototypen eines Scharfschützengewehres benutzen, das gab es damals nämlich noch nicht wirklich", verrät uns *Counter-Strike*-Fan und lebendes Filmlexikon Vávra stolz.

Joachim Hesse



Arbeit an der Hebebühne: Mit etwas Zuspruch lackieren die netten Mechaniker Ihre gestohlenen Untersätze auch gerne um.

Mafia

Voraussichtlich:	PII 400, 3D-Karte, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound, EAX
Spielerzahl:	16 (oder mehr) Netzwerk, Internet
Hersteller:	Illusion Softworks/Take 2
Veröffentlichung:	August 2001
Vergleichbar mit:	GTA 2, Hitman: Codename 47, Driver
Internet:	www.mafia-game.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Schwarzer Humor hat wieder Hochkonjunktur: Wenn GTA 3 nächstes Jahr kommt, muss es sich an Mafia messen lassen. «

Wie gut, dass Sie Ihren Raketenwerfer griffbereit haben, sonst wären Sie total aufgeschmissen. Jetzt nur noch gut zielen …

Geballte Ladung

Mit Ihrer Wumme visieren Sie das nächste Zielobjekt an: ein bleiches Etwas, das sich langsam auf Sie zubewegt. Eigentlich kein Problem, würden da nicht noch 20 weitere Exemplare warten.

Die *X-COM*-Reihe startete bereits in den frühen 90ern. *X-COM: Ufo Defense*, in Europa als *Ufo: Unknown Enemy* bekannt, war der erste Titel. Ihm folgten weitere wie *X-COM: Terror from the Deep* oder *X-COM: Interceptor*. Einige Projekte wurden zwar geplant, jedoch nie umgesetzt. Nun, viele Jahre später, wagt sich Microprose an ein neues Genre: *X-COM: Enforcer* ist kein Strategiespiel wie seine Vorgänger, sondern befasst sich mit der puren Action.



Mit Ihrer Blitzkanone können Sie mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn nehmen. Die Munition verbraucht sich rasend schnell.

Ran ans Eingemachte

Sie starten als Enforcer, ein Roboter, der von Wissenschaftlern konstruiert wurde, um auf der Erde befindliche Außerirdische zu vernichten. Entsprechend tappen Sie herum und ballern wild durch die Gegend. Schlangenmenschen und insektenähnliche Kreaturen stehen unter anderem auf Ihrer Abschussliste. Diese jagen Sie mit Raketenwerfer, Laser-Gewehr oder Bumerang-Kanone. Letztere säbelt mit brennenden Wurfscheiben alles kurz und klein. Ihren Roboter steuern Sie aus der Verfolgerperspektive. Wieso Microprose nicht auf die Ego-Shooter-Sicht zurückgriff, erklärt Will Gee, der Chefprogrammierer des Projektes: „Wir wollten ein Produkt kreieren, in dem der Spieler von mehr als zehn Gegnern belagert werden kann – von allen Seiten gleichzeitig. Die Verfolgerperspektive gewährleistet in dieser Situation einen größeren Sichtradius." Dass viele Gegner auch bei einem Ego-Shooter in den Griff zu kriegen sind, beweist *Serious Sam* (Ausgabe 04/2001), aber lassen wir das … Grafisch bietet *X-COM: Enforcer* nichts Neues. Zwar basiert das Spiel auf der *Unreal Tournament*-Engine und wurde komplett in 3D umgesetzt, Höhepunkte à la *Heavy Metall F.A.K.K. 2* kriegen Sie allerdings nicht vor die Linse.

Tanja Bunke



X-COM: Enforcer

Voraussichtlich:	P 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, OpenGL, Glide, DirectSound
Spielerzahl:	16 Spieler Internet/Netzwerk, 1 Spieler pro CD
Hersteller:	Microprose/Hasbro Interactive
Veröffentlichung:	Ca. 3. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Heavy Metall F.A.K.K. 2, MDK 2
Internet:	www.xcomenforcer.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Mächtige Wummen, nette Grafiken und massig Feindaufkommen: Mit X-COM: Enforcer wird einem Actionspieler von allem reichlich geboten. «



Nette Aussichten: Bereits bei den Kampf-Einheiten, wie hier beim Soldaten, können Sie die Liebe zum Detail erkennen. Beeindruckend!

Die Mischung macht's

Gehören Sie auch zu der Gruppe von Spielern, die händeringend auf das Erscheinen von Halo warten? Gönnen Sie Ihren geschwollenen Fingerchen ein wenig Ruhe, denn mit dem ideenreichen Breed verkürzt sich die Wartezeit.

Irgendwann in der Zukunft: Der Wissenschaft gelingt der Durchbruch in der Antriebstechnologie, wodurch die Raumfahrt in ferne Galaxien und Sonnensysteme möglich wird. Nach ersten Forschungsreisen beginnt die Menschheit mit der Kolonisierung neu entdeckter Welten im benachbarten Besalius-System. Die Schutzanlagen sind noch nicht vollständig erbaut, als eine Alien-Invasion über die Siedler hereinbricht. Um den Kolonisten zu helfen, wird eine militärische Flotte geschickt. Diese schlägt zwar die Außerirdischen in die Flucht, muss selbst jedoch hohe Verluste einstecken. Nur ein Kriegsschiff der United Space Corps, die USC Darwin, macht sich auf den Rückweg zur Erde. Unglücklicherweise waren die Aliens schneller ...

Die Invasion

Als Kommandant der USC Darwin versuchen Sie, Ihren Heimatplaneten von der Brut aus dem Weltraum zu säubern. Unter Ihrem Befehl stehen Raumschiffe und Shuttles, Landfahrzeuge und einzelne Soldaten. Diese lassen sich ähnlich wie bei einem Strategiespiel in Formationen steuern oder einzeln anwählen.

So liegt es nach der Landung einer bemannten Flugschüssel an Ihnen, ob Sie die Frontmänner in gemeinsamer Verfolgerperspektive in den Kampf schicken oder sich selbst mithilfe der Ego-Shooter-Sichtweise ins Getümmel stürzen. Wählen Sie die zweite Option, können Sie die restlichen Einheiten Ihrer Truppe während einer Mission zu sich rufen, falls es die Situation erfordert. Ihr Waffenarsenal setzt sich aus futuristischen Wummen zusammen, die wie eine Symbiose aus altbekanntem Lasergewehr und Raketenwerfer wirken. Grafisch erinnert *Breed* an *Halo* und *Homeworld*. Sämtliche Objekte bieten eine Vielzahl von Details und sind in jeder Auflösung eine Augenweide. Ob das Spiel letztendlich einen Mehrspielermodus bieten wird, darüber sind sich die Entwickler bisher noch nicht einig. Die Umsetzung würde eine Menge Arbeit nach sich ziehen. Wir halten Sie über weitere Neuigkeiten auf dem Laufenden.

Tanja Bunke



In jeder Mission werden Ihnen die Aufgaben anfangs in einem Briefing erläutert und auch auf der Spielkarte durch Merkmale angezeigt. Jetzt nur noch die Einheiten zum Zielpunkt bringen.

The Breed

Voraussichtlich:	P 500, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	Bisher noch unbekannt
Hersteller:	Brat Designs
Veröffentlichung:	Voraussichtlich Ende 2001
Vergleichbar mit:	Halo, Tribes 2
Internet:	www.brat-designs.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Beeindruckende Grafiken, gelungenes Spielkonzept: Ein junges Entwicklerteam reizt die Möglichkeiten der heutigen Technik mit Breed voll aus. «

Fakten

- Neue Grafik-Engine
- Dichtere Story
- 9 Kampagnen
- 23 Missionen
- 1 Bonusmission
- Etwa 30 Charaktere
- Etwa 40 Waffen
- Zahlreiche Mehrspielermodi

Im U-Boot auf Patrouille: So ordentlich sieht es nur beim Militär aus.

Es herrscht Krieg

Sie glauben, wenn bewaffnete Soldaten durch die Gegend laufen und Maschinengewehre und Flakgeschütze rattern, dann bedeutet das meist nichts Gutes? Diesmal könnten Sie sich irren.

1943, irgendwo in den Alpen. Der Widerstandskämpfer Gary Bristol stapft gebückt durch den Schnee. Hinter ihm eine Blutspur, zum Glück nicht von ihm selbst. Ächzend wirft er die Leiche eines deutschen Grenzpostens zu Boden. Ja, *Hidden & Dangerous 2* schlägt erbarmungslos in die Kerbe von Spielen rund um den Zweiten Weltkrieg, und zwar mit beeindruckend realistischer Grafik. Kein Wunder, schließlich be-



Afrika, 1942: Die Sonne steht tief, da fällt ein fremder Soldat in geklauter Uniform kaum auf. Hoffentlich findet niemand den Besitzer, der ein paar Meter weiter friedlich „schläft".

nutzen die Entwickler die gleiche Grafik-Engine wie beim hauseigenen Verbrecher-Epos *Mafia* (Vorschau ab Seite 46). Selbst Querschläger bei einem Feuergefecht werden korrekt angezeigt und können Ihnen um die Ohren fliegen, wenn Sie zu leichtsinnig vorgehen.

Alles neu?

„Neben der verbesserten Optik mit realistischen Schatten und detaillierten Charakteren gibt es vor allem einen Hauptunterschied zu Teil 1: eine Story. Schluss mit zusammenhanglosen Missionen. Tomas Pluharik vom tschechischen Entwicklerteam ist sich des Hit-Potenzials sehr sicher. *„Hidden & Dangerous 2* wird deutlich länger als der Vorgänger. Außerdem machen wir es diesmal zu Anfang etwas leichter und heben die Lernkurve langsam, Schritt für Schritt an." Das hört man gerne, denn von den norwegischen Fabrikanlagen 1941 bis zum Bunker des sowjetischen Geheimbundes „NKVD" im Jahr 1945 ist es ein langer Weg, besonders wenn einem ein besessener SS-Offizier auf den Fersen ist.

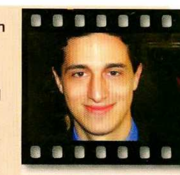
Du bist nicht allein

Im Spiel selbst lenken Sie in Echtzeit eine vier Mann starke Einheit aus der Ego- oder Verfolgerperspektive. Hinzu kommen in manchen Missionen noch zwei weitere Personen, die auf Ihrer Seite stehen, aber vom Computer gesteuert werden. Selbst wenn alle anderen das Zeitliche segnen sollten: Ihren Hauptcharakter Gary dürfen Sie nicht dem Feind opfern, sonst ist das Spiel vorbei. Doch der Gegner kämpft mit allen Mitteln und schleust sogar einen Verräter in Ihr Team ein. Sind Sie dem Druck gewachsen?

Joachim Hesse

Interview

H&D 2-Chefdesigner Tomas Pluharik von Illusion Softworks war so freundlich, uns den derzeitigen Entwicklungsstand von *Hidden & Dangerous 2* zu präsentieren. Momentan ist der Titel nur in einem speziellen Editor lauffähig und lediglich einige Levels sind wirklich spielbar.



Tomas Pluharik, Chefdesigner Hidden & Dangerous 2

PC ACTION: Worauf legt ihr euren Schwerpunkt bei *H&D 2*? Mehr Action oder mehr Strategie?

Thomas Pluharik: Es kommt darauf an, herumzuschleichen, nicht gesehen zu werden und geschickt zuzuschlagen. Es ist also von beidem etwas. Prozentual schätze ich 40 % Action, 40 % Taktik und 20 % Abenteuer.

PC ACTION: Was genau meinst du mit „Abenteuer"?

Thomas Pluharik: Nun, wir haben schon ein paar Geheimnisse in unseren Karten versteckt und es gilt, ein paar Rätsel zu lösen. In der letzten Mission mit einem deutschen Flugzeug herumzufliegen, finde ich übrigens ebenfalls abenteuerlich. Apropos: Mit Wagen darf natürlich wie bei *Mafia* auch herumkutschiert werden.

PC ACTION: Ich hoffe, ihr habt auch den kooperativen Vierspielermodus wieder im Programm ...

Thomas Pluharik: Natürlich. Aber wir arbeiten auch an Capture the Flag, Deathmatch und noch ein paar anderen Modi. Richtig spannend wird es, wenn 32 Spieler mit jeweils einem Viererteam aufeinander rumhacken.

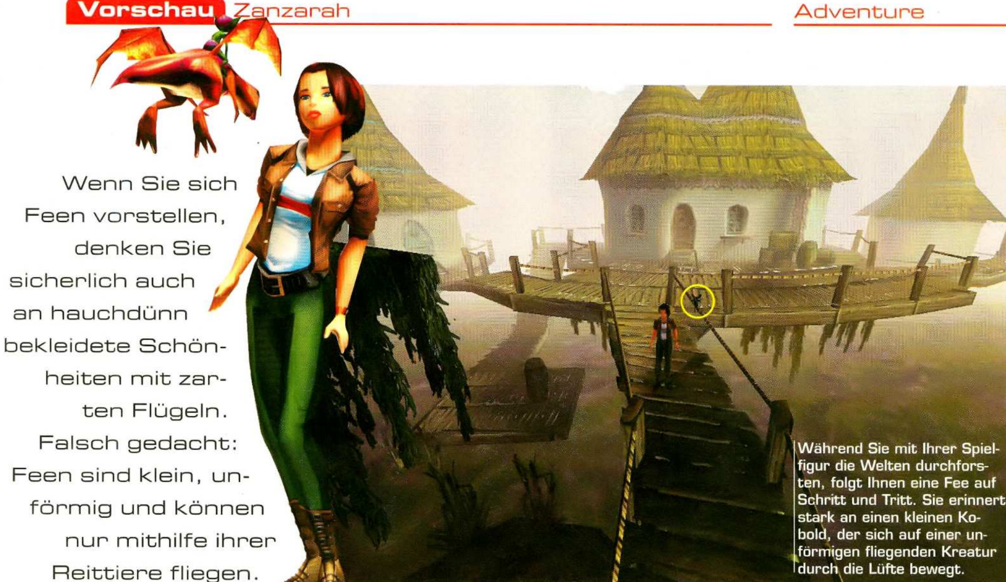
Hidden & Dangerous 2

Voraussichtlich:	PII 400, 3D-Karte, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound, EAX
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk, Internet
Hersteller:	Illusion Softworks/Take 2
Veröffentlichung:	Mitte 2002
Vergleichbar mit:	Project: I.G.I., Commandos, Rogue Spear
Internet:	www.hidden-and-dangerous.com

» *Ambitioniertes Action-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg: Ob es wirklich gut wird, erfahren wir erst nächstes Jahr.* «

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft





Wenn Sie sich Feen vorstellen, denken Sie sicherlich auch an hauchdünn bekleidete Schönheiten mit zarten Flügeln. Falsch gedacht: Feen sind klein, unförmig und können nur mithilfe ihrer Reittiere fliegen.

Während Sie mit Ihrer Spielfigur die Welten durchforsten, folgt Ihnen eine Fee auf Schritt und Tritt. Sie erinnert stark an einen kleinen Kobold, der sich auf einer unförmigen fliegenden Kreatur durch die Lüfte bewegt.

Von Feen und anderen Parasiten

Gedankenversunken liegt ein junges Mädchen auf seinem Bett und lauscht dem neuesten Lied ihrer Lieblingsband. Plötzlich dreht sich alles um sie herum, und ehe sie sich versieht, steht ein merkwürdig dreinschauender Typ vor ihr. Völlig erschrocken betrachtet sie den Eindringling, der sich als Druide der Feenwelt vorstellt. Der naturverbundene Bursche faselt von Prophezeiungen und Verbindungen der Welten und entführt die holde Maid kurzerhand in eine andere Dimension. Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Mädchens aus London und versuchen, die Welten der Feen und Menschen zu vereinen – wie es vor langer Zeit der Fall war. Es gilt, viele Rätsel zu lösen, bei denen Sie oft mit den Bewohnern der Welten interagieren. Doch denken Sie nicht, *Zanzarah* sei wieder eines dieser 08/15-Lauf-und-Such-Adventures. Im Verlauf des Spieles gelangen Sie in die Welt der Menschen, der Pixies und in die so genannte dunkle Welt. Dort treffen Sie auf Feen, die Ihnen mit ihren Fähigkeiten bei Problemen hilfreich zur Seite stehen. Darüber hinaus lassen sich die Geschöpfe trainieren und ähnlich wie bei den Pokémon-Spielen gegen andere Mitglieder ihrer Spezies einsetzen. Die kleinen, fliegenden Kreaturen unterteilen sich in Elementklassen wie Feuer, Erde, Luft und Wasser. Sobald Sie auf eine fremde Artgenossin stoßen, wechselt die Ansicht in einen Kampfmodus, der auf einer Astralebene stattfindet. Im Gegensatz zu den meisten Spielen enden Auseinandersetzungen nie tödlich; vielmehr dürfen Sie die unterlegene Kontrahentin Ihrem Feenfundus hinzufügen. Bis zu fünf dieser kleinen Zauberlinge tragen Sie in Ihrem Inventar mit sich herum. Die restlichen bewahren Sie in Ihrem Zimmer in London auf, geschützt vor dem Zugriff böser Mächte. *Zanzarah* bietet beeindruckende Grafiken und Spezialeffekte. Im integrierten Mehrspielermodus dürfen Sie mit Ihren Feen gegen andere aus dem Internet kämpfen. Na, wenn das keine Freude bringt.

Tanja Bunke



Fühlt sich Ihre Fee nach einem Kampf nicht mehr einsatztauglich, können Sie sie mithilfe von Zaubertränken aufpäppeln. Diese erhalten Sie in einem Handelshaus in der Stadt.



Zanzarah

Voraussichtlich:	PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectSound, Direct3D
Spielerzahl:	Noch nicht bekannt
Hersteller:	Funatics/Phenomedia
Veröffentlichung:	1. Quartal 2002
Vergleichbar mit:	Pokémon, Tomb Raider 4
Internet:	www.funatics.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Action-Adventure, das nicht durch vollbusige Hauptdarstellerin besticht, sondern mit Feenkämpfen aufwartet. Interessantes Spielkonzept. «

Aller guten Dinge sind 3

GeForce 3
V8200 Series



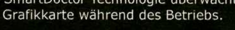
V8200 Deluxe

- ausgerüstet mit der ersten programmierbaren nFiniteFX engine: NVIDIA GeForce3
- 64 MB High-Speed DDR Video Memory mit Lightspeed Memory Architecture
- Der Video-Eingang unterstützt RealTime 704x480 Video Capture, High-Quality Videokompression und Videobearbeitung
- VideoSecurity: Damit stellen Sie sich Ihr persönliches Sicherheitssystem zusammen.
- High-Quality TV-Ausgang für Spiele oder Präsentationen auf dem TV.
- Die 3D-Brille ermöglicht 3D-Spiele, Bild- und Videodarstellung mit Stereoskop-Effekt
- Die SmartDoctor-Technologie überwacht die Funktionen Ihrer Karte während des Betriebs
- Hochwertige Software im Lieferumfang: ASUS DVD Software, Ulead Videostudio MPEGII-Version, Cyberlink VideoLiveMail, 3DEEP und das neueste 3D-Game



V8200 Pure

- ausgerüstet mit der ersten programmierbaren nFiniteFX Engine: nVidia GeForce3
- 64MB high-speed DDR-Videospeicher mit Lightspeed Memory Architecture
- 3,2 Milliarden Samples/Sekunde Fillrate für FSAA (full-scene anti-aliasing)
- 76 GigaFlops (floating point operations/second)
- SmartDoctor Technologie überwacht die Funktionen Ihrer Grafikkarte während des Betriebs.









www.asuscom.de





Fakten

- Viele Möglichkeiten, ein Problem zu lösen
- 12 lange Missionen, 10 Karten
- Tag- und Nachtmissionen
- 90 betretbare, teils mehrstöckige Gebäude, Schiffe, Flugzeuge
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 2 neue Teammitglieder + Hund
- Etwas einfacher als der Vorgänger
- Kooperativer Mehrspielermodus

Spione wie wir

Was erwarten Sie vom Nachfolger eines erfolgreichen Spiels? Verbesserte Grafik? Neue Missionen? Mehr Einheiten? Wenn das alles ist, freuen Sie sich auf einen Klon. Zum Glück widerspricht das der Philosophie der Commandos-Entwickler.

Bereits im Juni soll der Nachfolger des ausgezeichneten Strategiespiels *Commandos* in den Regalen stehen. Eine realistische Einschätzung, denn Pyro Studios präsentierte am 23. März in Madrid das fast fertige Spiel vor der versammelten internationalen Presse. So viel gleich vorweg: Screenshots geben die Grafikpracht von *Commandos 2* kaum wieder. Erst in hoher Auflösung am Monitor können bewegte Bilder die ganze Herrlichkeit der Optik zeigen. Sämtliche Animationen machen einen extrem natürlichen Eindruck, egal ob Sie dabei Ihr Augenmerk auf die fließenden Gewässer richten oder den Hauptakteuren genauer auf die Finger gucken. In fast anmutigen Bewegungen hangeln sich die Charaktere an Drahtseilen entlang, klettern durch Fenster oder verkriechen sich unter dem Bett, um den Blicken der feindlichen Soldaten zu entgehen. *Commandos 2* wirkt auch lebendiger, weil in der Grafik deutlich mehr kleine Details, wie z. B. das Mobiliar in den Häusern, berücksichtigt sind. Doch das Beste: Diese optische Glanzleistung wird von den inhaltlichen Neuerungen beinahe noch übertroffen. Pyro ist es tatsächlich gelungen, am erfolgreichen Prinzip festzuhalten, aber gleichzeitig ein innovatives Spielerlebnis zu bieten.



„Bitte recht grimmig, es ist Krieg!" Nach erfolgreichem Einsatz in der Normandie gibt's noch ein Foto und dann geht's weiter in den Pazifik.

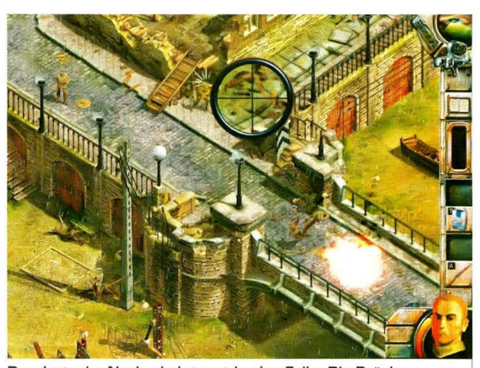


Auf Tauchstation

Mit dem nassen Element erobert *Commandos 2* eine weitere Dimension. Neben den wunderschönen Tauchgebieten im Pazifik dürfen Sie auch in europäischen Flüssen schwimmen und sogar – eine echt eklige Vorstellung – durch die Röhren der Kanalisation bis in die Häuser tauchen. Ohne Sauerstoffflasche müssen Sie natürlich darauf achten, dass Ihnen dabei nicht die Luft ausgeht. Unter Wasser drohen noch andere Gefahren: Die Japaner schicken ihrerseits Froschmänner in die Fluten, die mit der Harpune ähnlich gut wie Ihr Kampfschwimmer umgehen. Zudem suchen Haie in einigen der Buchten nach Nahrung, was ziemlich unangenehm werden kann. Ihr Taucher hat glücklicherweise einige Tricks auf Lager. Beispielsweise lockt er mit etwas Futter ganze Fischschwärme an, die ihn kurzzeitig verbergen.



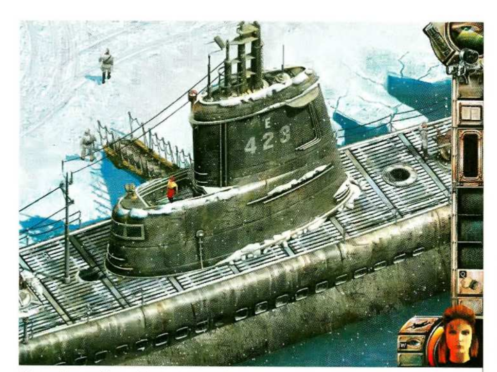
Der Green Beret ist in diese Hütte eingedrungen und wird mit dem einzelnen Japaner gleich kurzen Prozess machen. Auf dem Tisch sehen Sie die Baupläne für die Brücke am Kwai.



Der deutsche Nachschub tappt in eine Falle: Die Brücke ist vermint und der Scharfschütze gut verschanzt.



Green Beret und Sprengstoffexperte tauschen Ausrüstung: Mit dem Fernglas können Sie die Ausstattung von Gegnern sehen, der Metalldetektor spürt Minen auf.


Natasha sollte sich bei dem Sauwetter etwas Wärmeres anziehen oder schnell wieder in das U-Boot zurückgehen.


Blut hat diesen Hai angelockt, hier schafft die Harpune Abhilfe. In Schwärmen kleiner Fische kann sich der Taucher verstecken.

Acht Alleskönner

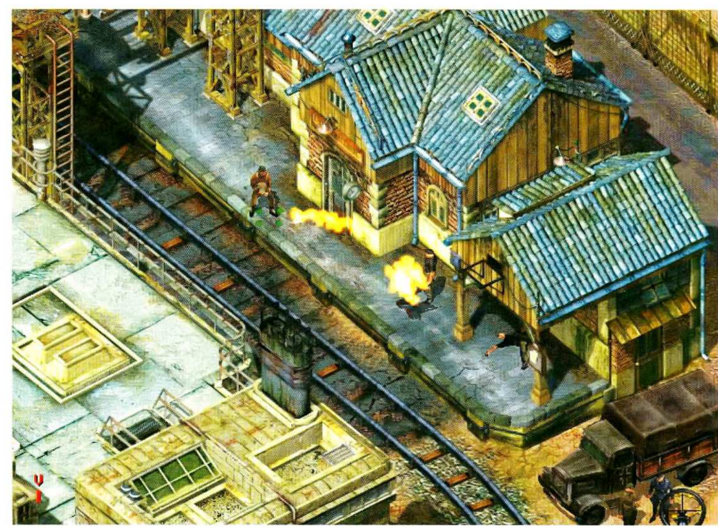
In *Commandos* sind alle Teammitglieder hochspezialisiert. Aber warum soll der Green Beret keine Maschinenpistole verwenden, der Fahrer nicht schwimmen oder der Sprengstoffexperte keine Autos steuern? Diese Frage stellte sich offenbar auch Pyro und verabschiedet sich von der starren Fähigkeitsverteilung des ersten Teils. Simple Aktionen vollbringt jeder der acht Commandos, wenn auch mit unterschiedlicher Effizienz. Der Dieb ist beispielsweise ein exzellenter Sprinter. Zudem kann er ausgezeichnet schleichen und klettern. Doch nur seine wirklich besonderen Fähigkeiten – Schlösser knacken und mit seiner dressierten Ratte Soldaten ablenken – bleiben den anderen vorenthalten. Das hat deutliche Auswirkungen auf die Spielweise: Ganze Missionen lassen sich fast ausschließlich mit einem Charakter bewältigen, auch wenn sich der Rest des Teams für einige Aktionen besser eignet. Positiver Nebeneffekt: In *Commandos* standen vermutlich auch Sie häufig vor einem Problem und kamen auf keine brauchbare Lösung. Im Nachfolger passiert Ihnen das garantiert nicht mehr, denn hier existieren so viele Varianten und Möglichkeiten, dass sich jede Situation auf mindestens ein Dutzend verschiedene Arten meistern lässt. Zitat eines Pyro-Mitarbeiters, der uns beim mehrstündigen Probespielen zusah: „Ach, so hast du das gemacht, wusste gar nicht, dass das auch geht!"

Variable Missionen

Ursprünglich war geplant, die zwölf Missionen mit einer richtigen Story und Zwischensequenzen zu verbinden. Obwohl eine Kostprobe dieser Videos einen sehr guten Eindruck mach-

Nachts ist die Sichtweite der Gegner deutlich eingeschränkt, aber verdächtige Geräusche werden sofort untersucht.

te, verzichtet Pyro aus Qualitätsgründen auf die Veröffentlichung. Dafür enthalten die Szenarien selbst – anders als im Vorgänger – eine richtige Story. Ein Beispiel: In der neunten Mission befreien Sie eine malerische Kleinstadt und dürfen dann mit einigen Widerstandskämpfern Ihre Reihen verstärken. Doch so leicht geben sich die Krauts nicht geschlagen. Mit einer halben Kompanie als Nachschub und einigen Panzern starten sie einen Gegenangriff. Zum Glück sind Sie gewarnt und haben ausreichend Zeit, einen Hinterhalt zu legen: Straßen zu verminen, mit der Résistance die Häuser zu besetzen und vorhandene Waffen – Flammenwerfer, MPs, Bazooka, Scharfschützenmunition und Granaten – auf Ihre Spezialisten zu verteilen. Trotz aller Vorbereitung können Sie sich dann auf einen ganz heißen Kampf gefasst machen, denn die Gegner sind nicht von Pappe.



Da haben Infanteristen keine Chance: Der Flammenwerfer gehört zu den effektivsten Waffen.

Keine toten Winkel

Gerade in den Häuserschluchten von *Commandos 2* passiert es häufig, dass Gebäude wichtige Teile der Karte mitsamt Gegnern und Fahrzeugen verdecken. An stufenlose Kameraschwenks um 360 Grad ist nicht zu denken, obwohl die Grafik-Engine dazu durchaus fähig ist. Schließlich dürfen Sie innerhalb der Häuser die Ansicht nach Lust und Laune drehen. In den riesigen Karten entstünde daraus eventuell ein Performance-Problem, aber der wahre Grund sind die feinen Texturen, die aus speziellen Winkeln immer komisch aussehen würden. Deswegen hat Pyro alle zehn Karten aus den vier Himmelsrichtungen vorberechnet, so dass Sie die Kamera in 90-Grad-Schritten schwenken können. Einziger Nachteil: Mit jeder Drehung der Außenwelt geht kurzzeitig die Orientierung verloren, was während manch einer Aktion tödlich enden kann.

Gegneranalyse

Ähnlich wie in *Desperados* reagieren die deutschen und japanischen Soldaten nicht sofort auf Unregelmäßigkeiten: Sollte eines ihrer Teammitglieder nur kurz erspäht werden, richtet die Wache lediglich ihren kritischen Blick auf den Charakter, der als blaue Linie sichtbar ist. Erst nach ein bis zwei Sekunden färbt sich die Linie rot, wodurch das Spiel signalisiert, dass die Wache den Eindringling auch als solchen erkannt hat. Selbst dann eröffnet sie meist nur das Feuer, wenn Sie Widerstand leisten. Ansonsten wird Ihr Mann nur abgeführt und eingesperrt. Vorsicht ist geboten, denn die Gegner verhalten sich lange nicht mehr so einfältig wie in *Commandos* und verfügen oftmals über eine deutlich bessere Ausrüstung. Neben den typischen Karabinern setzen auch die Gegner Maschinenpistolen und Scharfschützengewehre ein! Wenn auf einmal ein Fadenkreuz in der Nähe Ihres kriechenden Charakters erscheint, rennen Sie besser um Ihr Leben, denn bereits ein Schuss ist tödlich. Selbst wenn Sie sich mit versammelter Mannschaft in einem Gebäude verschanzen und sämtliche Fenster als Schießscharten missbrauchen, nimmt das selten ein gutes Ende: Da kann es nämlich vorkommen, dass plötzlich eine durchs Fenster geworfene Handgranate ins Haus kullert ...

Alexander Geltenpoth



Japaner patrouillieren um dieses Arbeitslager, das frei nach dem Spielfilm „Die Brücke am Kwai" entworfen wurde. Die Elefanten lassen sich übrigens reiten.

Commandos 2

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	Direct3D
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
Hersteller:	Pyro/Eidos
Veröffentlichung:	Juni 2001
Vergleichbar mit:	Desperados, Commandos
Internet:	www.pyrostudios.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Commandos 2 ist der Schocker für die Genre-Konkurrenz: Die grandiose Optik ist nur die liebevolle Verpackung für einen noch besseren Inhalt. «



Fakten
- Vom Chef-Designer des Hits *Age of Empires*
- 12 Epochen
- Historische Persönlichkeiten als Helden
- Über 200 (verbesserbare) Einheiten
- Naturkatastrophen
- Forschung
- Wettereinflüsse; Tag-/Nacht-einsätze
- Zoombare Grafik
- Kampagnen-Editor
- Mehrspielermodus

Zwischen den beiden Teilen unserer Screenshot-Montage liegen mehrere zehntausend Jahre: Oben rüsten wilde Steinzeit-Krieger mit Knüppeln zum Kampf, unten beharken sich Mechs und Kriegsschiffe des 23. Jahrhunderts mit Laserwaffen.

Zurück und in die Zukunft

Hieß Alexander der Große so, weil er ständig mit dem Kopf an den Türrahmen knallte? Ist Bismarck nur ein Hering? Wer aus Langeweile nicht im Geschichtsunterricht aufgepasst hat, erhält demnächst unterhaltsame Nachhilfe.

Empire Earth ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Stil von *Age of Empires*, was nicht verwundert: Denn der wichtigste kreative Kopf hinter dem Projekt ist Rick Goodman, der seinerzeit als Chef-Designer für *AoE* tätig war. Es geht übrigens ähnlich historisch zu. Während aber Käufer der *Age of Empires*-Serie mittlerweile Geld für zwei Teile und zwei Zusatz-CDs ausgeben mussten, um gerade mal bis zum Mittelalter vorzustoßen, umfasst *Empire Earth* rund 500.000 Jahre, also die komplette Menschheitsgeschichte. In zwölf Epochen von der Altsteinzeit über die Renaissance bis in die Zukunft des 23. Jahrhunderts gilt es, eine Zivilisation zum Blühen zu bringen. Während Ihre anfangs affigen Truppen beispielsweise auf Straußenvögeln und mit Knüppeln in die Schlacht reiten, gehen sie am Ende ungleich weniger behaart in Mech-Robotern und mit Laserwaffen gegen die Konkurrenz vor.

Echte „Helden“

Sie starten mit einer vorgegebenen Zivilisation (u. a. Griechen, Engländer, Franzosen, Deutsche) oder dürfen sich ein Volk „basteln“ – und zwar mittels zwölf Attributen. Anschließend geht es genretypisch darum, Ressourcen zu verwalten und Städte sowie vor allem Truppen zu bauen. Damit halten Sie sich neidische Herrscher-Konkurrenz vom Hals oder geben derselben als offensiv veranlagter Feldherr direkt eins auf die Nuss. Die mehr als 200 Land-, See- und Lufteinheiten verbessern sich durch die Erforschung von über 150 Technologien. Oder dadurch, dass sie Schlachten bestreiten, weil das Erfahrung bringt. Viele Einheiten sind authentisch, u. a. aus unserer Zeit der AH-64-

Apache-Hubschrauber und der Panzer Leopard 2. Zudem treten historische Persönlichkeiten wie Napoleon oder Churchill auf, die gegen Bezahlung als Helden fungieren und Ihre Armeen führen. Militärisch vorzugehen, ist nicht die einzige Möglichkeit, zum Erfolg zu kommen. So können Priester die Götter anflehen, den unliebsamen Nachbarn mit Naturkatastrophen wie Erdbeben, Flutwellen, Plagen, Vulkanausbrüchen oder Wirbelstürmen „nett“ zu überraschen. Oder die Religionsvertreter schwärmen aus, um andere Völker kurzerhand zu konvertieren.

Geschichte ändern?

Empire Earth erlaubt es, die Geschichte zu ändern. Nehmen wir als Beispiel den Angriff auf Troja: Ja, die Griechen können ein lustiges Holzpferd als Einheit bauen. Dass das aber auch diesmal zum Erfolg führt, ist nicht zwingend. Anders wär's ja in einem Spiel, bei dem der Bessere gewinnen sollte, ohnehin doof – der witzige historische Wiedererkennungswert bleibt trotzdem. Okay, wenn wir genauer drüber nachdenken, ist der Nachhilfe-Effekt für Geschichtsstundenschläfer bei manch ungewissem Ausgang zugegebenermaßen vielleicht doch nicht so groß. Egal. Nach Spaß sieht's trotzdem aus.

Harald Fränkel



Zweiter Weltkrieg: Von einem Hügel aus nimmt ein einsamer Scharfschütze die von Panzern begleiteten Infanteristen ins Visier. Ob das eine gute Idee ist, sei mal dahingestellt.


Bei Schlachten im Industriezeitalter bekommen Sie die typischen bunten Uniformen (samt der bescheuerten Hüte) zu sehen.


Die Griechen vor Troja: Ob die berühmte Pferde-List klappt?

Empire Earth

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk/Internet
Hersteller:	Stainless Steel Studios/Havas
Veröffentlichung:	Sommer 2001
Vergleichbar mit:	Age of Empires 2, Civilization 2
Internet:	www.empireearth.com



» Dieses Spiel hat nicht nur wegen der großen Bandbreite an Epochen das Zeug, die Age-of-Empires-Reihe vom Thron zu stürzen. «



Blitzkrieg

Jahrelang bekriegten sich Orks und Menschen in Warcraft 1 und 2. Zwei Rassen, die schon blind vor lauter Hass waren. Nun müssen diese Völker ihre Wut vergessen, denn ein gemeinsamer Feind klopft an die Tore ...

In *Warcraft 3* treffen Sie auf viele Elemente der vorhergegangen *Warcraft*-Teile, sowohl geschichtlich als auch hinsichtlich der Charaktere. Die Hintergrundstory setzt sich aus Elementen von *Warcraft 2*, der Erweiterung *Warcraft 2: Beyond the Dark Portal* und dem nie erschienenen *Warcraft Adventures: Lord of the Clans* zusammen, einem Abenteuerspiel im Stil von Monkey Island. Viele Jahre sind vergangen, seitdem die Menschen den Sieg über die Orks errungen haben. Etliche dieser grünen Kreaturen gerieten in Gefangenschaft und das dunkle Portal, das Azeroth (Heimat der Menschen) und Draenor (Heimat der Orks) miteinander verband, wurde zerstört. Ein junger Ork namens Thrall, ein Sklave der Menschen, erkämpfte sich den Weg in die Freiheit und vereinigte sämtliche Ork-Clans. Aber statt erneut gegeneinander in den Kampf zu ziehen, müssen beide Rassen um ihre Existenz bangen. Die Brennende Legion, ein Verbund machtgieriger Krieger, ist in das Reich eingefallen und versucht alles zu zerstören, was sich ihr in den Weg stellt.

Gleicher Name, anderes Spiel

Waren Sie es in *Warcraft 1* und *2* gewohnt, sich auf die Seite der Menschen oder Orks zu schlagen, dürfen Sie nun zusätzlich zwischen Nachtelfen und Untoten wählen. Alle Rassen bestehen wie schon in *Warcraft 2* aus Allianzen mehrerer Kulturen und besitzen eigene Fähigkeiten und strategische Vorzüge. Ihre Armeen setzen sich aus verschiedenen Klassen zusammen. Darüber hinaus existiert eine Spezial-Einheit – die Helden. Diese können in Levels aufsteigen, befehligen die normalen Einheiten und verfügen über Attribute wie Stärke, Beweglichkeit und Intelligenz. So kommandieren Erzmagier, Lord des Schreckens, Klingenmeister und Dämonenjäger untergeordnete Klassen wie Priester, Grunzer,



Hokus Pokus: Endlich haben auch die Orks ihre Schamanen-Zauberkräfte wiedererlangt. Mit der Blitzattacke heizen Sie der Brennenden Legion ein und erzielen reichlich Schadenspunkte.



Der Klingenmeister, in der englischen Fassung Warlord genannt, ist einer der Helden. Er führt Ihre Truppen im Kampf gegen die brennende Legion an und besitzt spezielle Kommandos und Fähigkeiten.



Die Lebensanzeige Ihrer Armee wird mithilfe grüner Balken dargestellt. Auf der Landkarte am unteren Bildschirmrand können Sie genau erkennen, welche Parteien sich in den Gebieten aufhalten.

Gargoyles und Treant. Einige Helden sind übrigens Charaktere aus vergangenen Teilen. Zum Beispiel werden sich viele Spieler von *Warcraft 1* an Garona erinnern, der sich auch in *Warcraft 3* die Ehre gibt. Bis auf einige bekannte Gesichter und geschichtliche Hintergründe erinnert *Warcraft 3* jedoch kaum noch an seine Ahnen. Der Schwerpunkt liegt nicht mehr auf dem Bau von Basen und Städten, sondern konzentriert sich mehr auf die Steuerung Ihrer Truppen. In punkto Kriegerausbildung heuern Sie unerfahrene Genossen mit Gold an, das Sie zuvor besiegten Nichtspielercharakteren entwendeten. Die Untoten wählen eine andere Variante. Sie starten zunächst mit einer Einheit Nekromancer (Totenbeschwörer), die aus den Körpern gefallener Krieger ihre Truppen auferstehen lassen. *Warcraft 3* bietet einen zusammenhängenden Spielverlauf, der sich nicht auf einzelne Missionen beschränkt. Ihre Abenteuer suchen Sie ähnlich wie bei *Gothic* oder *Nox* selbst. Grafisch passt sich das Strategiespiel den heutigen Standards an und hat eine komplette 3D-Umgebung, sogar mit Wetterwechseln. Für kreative Köpfe ist ein Karteneditor enthalten.

Tanja Bunke

Warcraft 3



Voraussichtlich:	P 233 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	8 Sp. Internet/Netzwerk, 1 Spieler/CD
Hersteller:	Blizzard/Harvas
Veröffentlichung:	3. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Warcraft 1 + 2
Internet:	www.blizzard.de/war3

» Hier wird kräftig gemixt: Rollenspiel und Strategie, gewürzt mit einer Hand voll Helden in kompletter 3D-Umsetzung. «

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

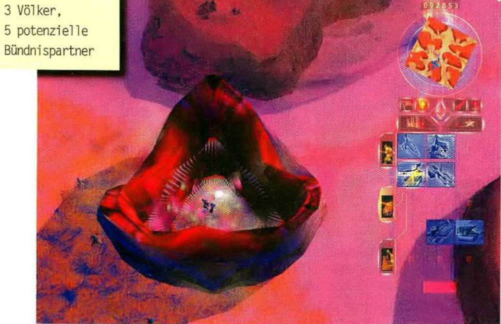
Haus Harkonnen verteidigt diese Brücke auf ihrer finsteren Heimatwelt Giedi Prime.

Fakten

- Nachfolger zu *Dune 2* und *Dune 2000*
- Basiert auf Frank Herberts „Dune“
- 120 Minuten Zwischensequenzen auf 4 CDs
- 3D-Grafik-Engine mit frei wählbarer Kameraperspektive
- 152 nicht lineare Missionen
- 3 Völker, 5 potenzielle Bündnispartner

Rückkehr zum Wüstenplanet

Arrakis. Dune. Wüstenplanet. Nur hier findet sich das Spice Melange, eine bewusstseinserweiternde Droge, ohne die interstellare Raumfahrt unmöglich ist. Westwood hat mit seinem dritten Echtzeitstrategiespiel vor dieser Kulisse einige Überraschungen für Sie parat.



Geschickte Fremen können die unbesiegbaren Sandwürmer anlocken und sogar kurzzeitig als Reittiere benutzen.

Mit dem Vorgänger *Dune 2000* oder gar dem ersten Echtzeitstrategiespiel *Dune 2* hat *Emperor* abgesehen vom Hintergrund kaum etwas gemein. Detaillierte 3D-Grafiken ersetzen die platten zweidimensionalen Karten, Gebäude und Einheiten der Vorgänger. Komplett neu ist übri-

gens die Story: Der Imperator ist tot und die drei führenden Häuser – Atreides, Harkonnen und Ordos – küren auf ihre Art unter sich den neuen Kaiser. Neben den zahllosen Gefechten um die 33 Gebiete auf Arrakis finden einige der 152 Missionen auf den Heimatwelten der drei Adelsgeschlechter statt: Caladan, Giedi Prime und Sigma Draconis sorgen als ausgebeuteter Industrieplanet, Naturparadies und Eiswelt für die optische Abwechslung zum brennend heißen Wüstensand.

Cineastisches Erlebnis

Seit dem *Tiberium Konflikt Gold* 1997 gehörten die Echtzeitstrategiespiele Westwoods technisch nicht mehr zur Genre-Spitze. Das könnte sich mit *Emperor* wieder ändern. Trotzdem verzichtet die Softwareschmiede aus Las Vegas natürlich nicht auf ihre unangefochtene Stärke: mit Videosequenzen in fantastischer Qualität die Story voranzutreiben und Atmosphäre aufzubauen. Zwei Stunden Zwischensequenzen sollen sich auf den vier CDs befinden – mehr als in *Alarmstufe Rot 2* und *Tiberian Sun* zusammen! Dafür konnte Westwood so namhafte Schauspieler verpflichten wie Michael Dorn (*Star Trek: TNG*), Vincent Schiavelli (*Ghost, Batman Returns*) und Musetta Vander (*Wild Wild West, The Cell*).



Harkonnen startet einen Angriff auf das Naturparadies Caladan, die Heimatwelt der Atreides.

Innovation Mehrspieler

Emperor bietet in vielerlei Hinsicht Innovationen, so auch im Mehrspielermodus. Neben diversen gängigen Gefechtsarten gegeneinander dürfen Sie sich auch als Verbündete an die Kampagne des Einzelspielermodus' wagen. Weil diese Kampagne nicht linear ist (die Widersacher können bereits besetzte Gebiete zurückerobern), ergibt sich eine enorme Wiederspielbarkeit. Außerdem dürfen Sie sich mit zwei der fünf kleineren Fraktionen – Fremen, Sardaukar, die Spacefarer's Guild, Haus Ix und Haus Tleilaxu – verbünden und dann deren Spezialeinheiten nutzen. Apropos Spezialeinheiten: Westwood kündigte an, dass alle Spieler, die vorab bestellen, über eine zusätzliche Einheit pro Seite verfügen. Um weiterer Empörung vorzubeugen: Spätestens einen Monat nach der Veröffentlichung soll auch Otto-Normal-Kunde dieses Extra in Anspruch nehmen können.

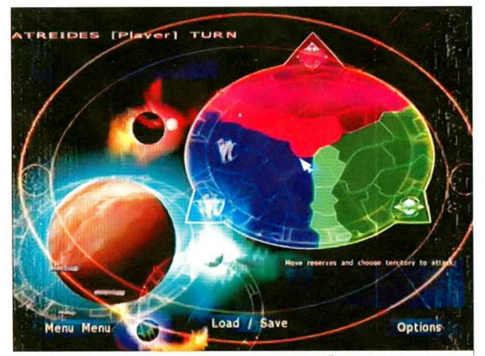
Alexander Geltenpoth

Emperor – Battle for Dune

Voraussichtlich:	PII 333, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	D3D, DirectSound3D
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	15. Juni 2001
Vergleichbar mit:	Earth 2150, Age of Empires 2
Internet:	www.westwood.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Westwood baut alte Stärken aus und entwickelt innovativ weiter: Mit Emperor könnte die Rückeroberung des Genre-Throns gelingen. «



Zwischen den Missionen wählen Sie auf der Übersichtskarte das nächste Gebiet aus, das Sie erobern wollen.



Emperor berücksichtigt Tag-und-Nacht-Wechsel. Hier greifen Ordos-Truppen im Morgengrauen eine Basis der Atreides an.

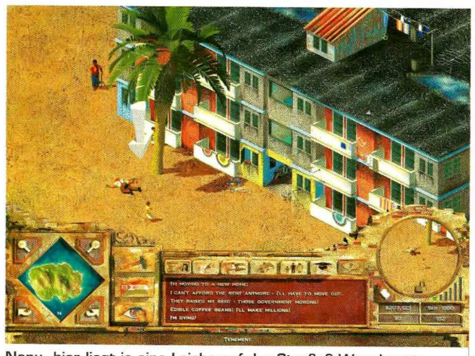
Fakten

- Regieren Sie einen Inselstaat mit Hunderten von Bewohnern
- Insulaner führen ein eigenständiges Leben
- Naturkatastrophen
- Revolutionen
- Über 100 Gebäude
- 3D-Grafik
- Karibik-Soundtrack

Reif für die Insel

Weiße Sandstrände, leckerer Rum und fette Zigarren – die Karibik hat so einiges zu bieten. Und wenn die Railroad-Tycoon-2-Macher Sie nun dorthin schicken wollen, sagen Sie bestimmt nicht Nein. Wetten, dass ...?

Getreu dem Bacardi-Motto „Come on over, have some fun, dancing in the morning sun" verschlägt es Sie als Hobby-Fidel-Castro auf einen kleinen Inselstaat irgendwo in der Karibik. Als knallharter Diktator einer typischen Bananenrepublik kümmern Sie sich bei der reizvollen Mischung aus *Holiday Island, Sim City 3000* und *Cultures* in allererster Linie um das Wohl und Wehe Ihrer Bevölkerung. Wie das in der Praxis aussieht, erprobten wir anhand der spielbaren Beta-Version.



Nanu, hier liegt ja eine Leiche auf der Straße? Wer derart verwahrloste Wohnungen anbietet, sorgt für Unzufriedenheit.

Cuba Libre

Wie Sie Ihren neuen Job angehen, liegt ganz an Ihnen. Denn zu Spielbeginn müssen Sie, ähnlich wie bei einem Rollenspiel, aus einer Vielzahl von Charaktereigenschaften positive oder negative auswählen, die Ihr weiteres Leben als Diktator merklich beeinflussen.

Sind Sie schließlich in Amt und Würden, müssen Sie zahlreiche Probleme bewältigen, politische Entscheidungen treffen und natürlich die Infrastruktur stetig ausbauen. Ihr Staat lebt nämlich in erster Linie vom Tourismus. Also wäre es schön dumm, nicht ausreichend Flughäfen, Hotels und exquisite Nachtclubs zu errichten. Aber auch Ihre Bürger wollen zufrieden gestellt werden und verlangen nach guten Wohnungen und qualifizierten Ausbildungsmöglichkeiten. Denn geht es Ihren „Untertanen" gut, geht es Ihnen auch gut. Überschüssige Gewinne landen bei *Tropico* nicht ausschließlich im Staatssäckel, sondern auch auf Ihrem Schweizer Bankkonto.

Politisch korrekt?

Wie man mit einer fragwürdigen Politik mehr als 30 Jahre an der Macht bleibt, demonstriert Fidel Castro in Kuba ja par excellence – und auch bei *Tropico* ist es wichtig, die richtigen politischen Entscheidungen zu treffen, um in der Bevölkerung weiterhin hohes Ansehen zu genießen. Außerdem können Sie die wichtigsten Interessenvertreter der Insel schmieren, um Ihren Ruhm zu

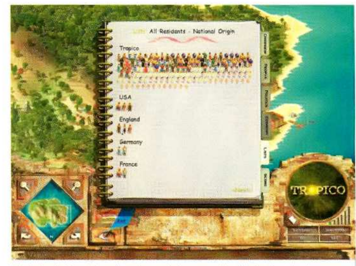




Traumhaft: Das Ferienhaus am Meer mit Swimmingpool ist ein begehrtes Urlaubsziel.



Die Animationen der einzelnen Bewohner sind nett anzuschauen. Hier sehen Sie zwei Träger bei ihrer täglichen Arbeit.



Zahlreiche Statistiken können bei Bedarf abgerufen werden. Hier sehen Sie, welche Nationalitäten sich auf Ihrer Insel niedergelassen haben.

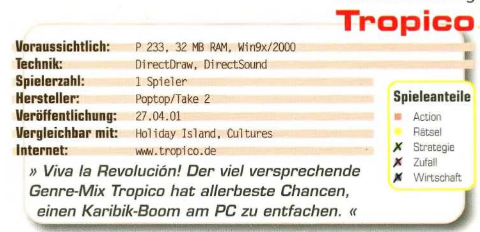
mehren. Denn lieben Sie die Leute, floriert auch die Wirtschaft. Sollten Sie allerdings in der Gunst Ihrer Einwohner zu weit gesunken sein, kommt es zum Aufstand und zur Revolution, die sich am ehesten mit militärischer Gewalt niederschlagen lässt.

Bacardi-Feeling

Ähnlich wie bei *Cultures* und *Die Völker 2* führen auch bei *Tropico* all Ihre Einwohner ein eigenständiges Leben, gehen einem Beruf nach und agieren gemäß ihrem politischen Status allesamt unterschiedlich. Vergleichbar mit *Railroad Tycoon 2*, verfügt der Titel über ein leicht zu bedienendes Interface, bei dem sich selbst Anfänger schnell zurechtfinden und dank der in sechs Stufen zoombaren Grafik-Engine auch für eine ordentliche Übersicht gesorgt ist. Die Statusleiste am unteren Bildschirmrand versorgt Sie mit allen benötigten Infos. Wer noch mehr in die Tiefe gehen möchte, ruft optional eine Vielzahl von nützlichen Informationen ab. Wichtige Infos verraten Ihnen die Insulaner ferner anhand kleiner Sprechblasen, die beizeiten über ihren Köpfen aufpoppen. Die 3D-Grafik erinnert in ihrer Detailverliebtheit stark an *Die Völker 2*. Alle Bewohner und Touristen werden in aufwendigen Animationen zum Leben erweckt und wachsen einem wie die stilistisch absolut passende Tropen-Grafik rasch ans Herz. Besonders cool ist der Soundtrack geraten, der im Stile des Buena Vista Social Club für echte Urlaubsatmosphäre sorgt. Abgesehen von einigen wenigen Abstürzen lief die Beta-Version bereits überraschend stabil und auch die künstliche Intelligenz der Einwohner und Urlauber war überraschend weit vorangeschritten. Ob *Tropico* sein zweifelsfrei vorhandenes Hitpotenzial auch wirklich abrufen kann, verraten wir voraussichtlich in einem Test in der nächsten Ausgabe. Die Chancen stehen jedenfalls nicht schlecht!

Christian Sauerteig

Tropico



Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Poptop/Take 2
Veröffentlichung:	27.04.01
Vergleichbar mit:	Holiday Island, Cultures
Internet:	www.tropico.de

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Viva la Revolución! Der viel versprechende Genre-Mix Tropico hat allerbeste Chancen, einen Karibik-Boom am PC zu entfachen. «

Völkerwandlung



Fakten

- 3 Völker mit mehreren Stämmen
- 100 verschiedene Figuren mit eigenen Tagesabläufen
- Tag-und-Nacht-Rhythmus im Spiel
- Knapp 100 Gebäudearten

In dieser Situation setzen sich die Amazonen gegen den Angriff der Pimmons nicht nur mit mit den Waffen der Frauen zur Wehr.

Dass die Alpenrepublik tatsächlich mehr zu bieten hat als die leckere Schoki von dieser lila Kuh, wissen Aufbaustrategie-Fans spätestens seit dem Siedler-Konkurrenten Die Völker. Und für dessen Nachfolger haben sich die Entwickler einiges vorgenommen ...

Zugegeben, bei den ganzen Aufbaustrategiespielen kann man bisweilen schon mal ein wenig durcheinander kommen und Amazonen mit Römern, Griechen mit Ägyptern oder Asiaten mit Wikingern verwechseln, wie jüngst bei unserem Test von *Siedler 4* geschehen. Sehr viel geringer ist die Gefahr bei den drei alten und zugleich neuen Völkern in *Die Völker 2*. Die Sajiki, Pimmons und Amazonen haben teils nicht nur sehr ungewöhnliche Namen, sondern



Die detailverliebte Grafik ist wirklich hübsch anzuschauen. Hier beobachten Sie das rege Treiben in einer Amazonen-Siedlung.

sind auch knapp 100.000 Käufern bereits vom Vorgänger bekannt.

Im Vergleich zum verbuggten und innovationsarmen vierten Teil der *Siedler*-Serie verspricht JoWooD für *Die Völker 2* mehr als nur eine leicht verbesserte Neuauflage des ersten Teils. Denn neben den drei bekannten Stämmen wurde lediglich das grundlegende Spielprinzip beibehalten.

Revolution statt Evolution!

Durften Sie beim ersten Teil noch als eine Art Gottvater über Ihr gesamtes Volk herrschen, unterteilt sich bei *Die Völker 2* jedes der drei Völker in mehrere Stämme, von denen Sie einen als Stammesoberhaupt anführen. Wegen der verschiedenen Stämme versprechen Handel und Diplomatie um einiges interessanter zu werden. Durch den Rollenwechsel vom alleinherrschenden Gott zum „Häuptling" haucht das Spiel Ihren Untertanen ähnlich wie bei *Cultures* sehr viel mehr Eigenleben ein. Jede Figur erhält einen Namen und spezielle Eigenschaften, die sich rollenspielartig im weiteren Spielverlauf verbessern oder verschlechtern können. Anhand der uns vorliegenden, spielbaren, aber noch sehr instabil laufenden Beta-Version war es leider noch nicht möglich abzuschätzen, wie gut Neo die Umsetzung dieses Konzeptes gelungen ist. Bei *Cultures* ging dabei des Öfteren die Übersicht flöten und viele Spieler fühlten sich schlichtweg überfordert, allen Stammesbewohnern gleichermaßen gerecht zu werden.

Das neue Interface

Entgegen bisher veröffentlichten Screenshots wird das Interface in der Verkaufsversion doch etwas anders aussehen. **1** Wichtigster Bestandteil ist das Bau- und Stammesinfo-Menü. **2** Am rechten unteren Bildschirmrand erfahren Sie, wie es um Ihre Ressourcen bestellt ist, **3** darüber können Sie optional Informationen über Ihre Einwohner abrufen. **4** Oben links werden Ihnen Spieldatum und Uhrzeit angezeigt.

Ich sag Ja zu FKK

Um das Leben in den einzelnen Dörfern so lebendig und realistisch wie möglich zu machen, bekamen nun auch die Pimmons und die Sajiki weibliche Gesellschaft in Form ihrer Ehefrauen spendiert, die sich tagsüber barbusig um die Einkäufe kümmern und Kinder austragen, während sich die Männer bei der Arbeit verausgaben. Um der Emanzipation Rechnung zu tragen, bekamen die Amazonen analog zu den anderen Völkern bodygebuildete (Haus-)Männer im Adamskostüm spendiert, die allesamt locker den nächsten Ken-Look-alike-Contest gewinnen könnten. Apropos gewinnen: Kriegerische Auseinandersetzungen gibt es natürlich weiterhin. Durch eine Vielzahl an Waffensystemen, Ausbildungsmöglichkeiten und diversen Forschungsoptionen sind die Möglichkeiten variabler denn je, so dass es nicht mehr ganz so leicht ist, mal eben feindliche Landstriche zu erobern.

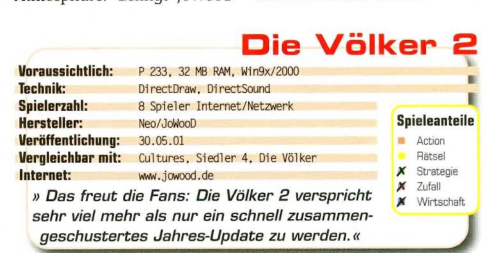
Süüüüüüüüüüüüüß!

Absolut knuddelig und verdammt hübsch anzusehen ist die Grafik. Die Animationen aller Figuren sind herzallerliebst. Die drei Völker unterscheiden sich sowohl spielerisch als auch grafisch merklich und wachsen einem schnell ans Herz. Die frei dreh- und stufenlos zoombare Grafik erlaubt eine haargenaue Betrachtung der Geschehnisse und sorgt dafür, dass die Übersicht nicht so schnell verloren geht. Und als ob das alles noch nicht genug des Lobes wäre, überzeugt der Soundtrack des amerikanischen Chris Hülsbeck, Jesper Kyd, voll und ganz und sorgt für eine stimmige Atmosphäre. Gelingt JoWooD nun auch noch das Game-Balancing und die Umsetzung des Spielkonzeptes einwandfrei, dürfen sich Aufbaustrategie-Fans auf einen besonders heißen Sommer freuen!

Christian Sauerteig



Jedes Volk hat seine Wahrzeichen, bei den Pimmons ist es diese schmucke Statue.



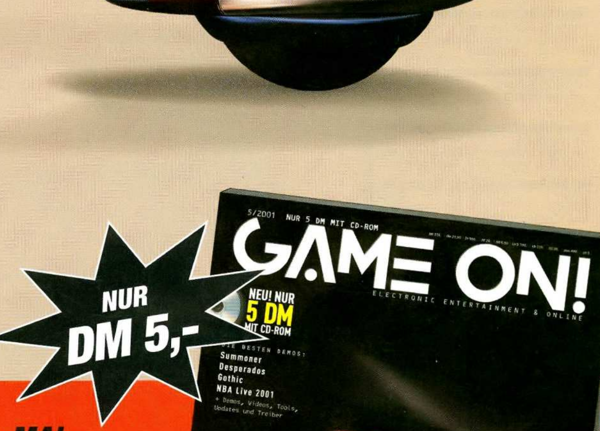
Die Völker 2

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Internet/Netzwerk
Hersteller:	Neo/JoWooD
Veröffentlichung:	30.05.01
Vergleichbar mit:	Cultures, Siedler 4, Die Völker
Internet:	www.jowood.de

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Das freut die Fans: Die Völker 2 verspricht sehr viel mehr als nur ein schnell zusammengeschustertes Jahres-Update zu werden. «


GRAVE-TRIPLER?
MAGNET-CLIMBER?
TRIPOD-CRAFT?









FEATURE:
Geld sparen im Internet
FEATURE:
Microsoft Xbox



Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wertung	Bedeutung	Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Spiel	Hersteller
Actionspiel	
Freespace 2	Volition
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual
Starlancer	Digital Anvil
Action-Adventure	
Dark Project 2	Looking Glass
Drakan	Psygnosis
MDK 2	Bioware
Action-Rollenspiel	
Deus Ex	Ionstorm
Diablo 2	Blizzard
System Shock 2	Looking Glass
Adventure	
Bladerunner	Westwood
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts
Grim Fandango	Lucas Arts
Aufbaustrategie	
Anno 1602	Sunflowers
Die Siedler 3	Blue Byte
Die Völker	JoWooD
Beat 'em Up	
Iron & Blood	Acclaim
Virtua Fighter 2	Sega
Virtua Fighter PC	Sega
Denkspiel	
Catan - Die erste Insel	Ravensburger
Chessmaster 8000	The Learning Company
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive
Echtzeitstrategie	
Age of Kings	Microsoft
Homeworld	Havas Interactive
Moon Project	Topware Interactive
Ego-Shooter	
No One Lives Forever	Monolith
Clive Barker's Undying	Dream Works Int.
Wheel of Time	Legend
Flipper	
Pro Pinball - Big Race USA	Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey	Empire
Pro Pinball - Timeshock!	Empire
Flugsimulationen	
B17 Flying Fortress	Wayward Design
European Air War	MicroProse
USAF	Electronic Arts
Interaktiver Film	
Die Versuchung	THQ
Tex Murphy Overseer	Eidos Interactive
The X-Files Game	Electronic Arts
Jump & Run	
Gifty	Cryo
Rayman 2	Ubi Soft
Tonic Trouble	Ubi Soft
Mehrspieler-Shooter	
Counter-Strike	Havas Interactive
Indiziertes Spiel	Activision
Unreal Tournament	GT Interactive
Rennsimulation	
Grand Prix 3	MicroProse
Pro Rally 2001	Ubi Soft
Superbike World Championship 2001	EA Sports
Rennspiel	
Motocross Madness 2	Microsoft
F1 Racing Championship	Ubi Soft
Nice 2	Magic Bytes
Rollenspiel	
Baldur's Gate 2	Bioware
Gothic	Piranha Bytes
Ultima 9	Electronic Arts
Rundenbasierende Strategie	
Alpha Centauri	Firaxis/EA
Call to Power 2	Activision
Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware
Sonstige Simulationen	
Black & White	Lionhead
M1 Tank Platoon 2	MicroProse
Panzer Elite	Psygnosis
Sportmanager	
Anstoss 2 Gold	Ascaron
Anstoss 3	Ascaron
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line
Sportspiel	
FIFA 2001	EA Sports
NBA Live 2001	EA Sports
NHL 2001	EA Sports
Wirtschaftssimulation	
Die Sims	Maxis
Patrizier 2	Ascaron
Theme Park Manager	Electronic Arts



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Benjamin Bezold Onlinespiele, Simulationen
Cultures Add-on	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Der Clou! 2	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■	■■■
Desperados	■■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■	■■■■
Die Sims: Party ohne Ende	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■
E-Racer	■■■	■	■	■	■■	■	■■
Eurofighter Typhoon	■■■	■	■	■	■	■	■■■
Fallout Tactics	■■■	■	■■■	■■	■	■■	■■■
NASCAR Racing	■	■■■	■■	■■■	■■■■	■	■
Original War	■■■	■■	■■■	■	■■	■	■■
STCC 2	■■	■■	■■	■■	■■■	■	■■■
Sudden Strike Forever	■■■	■■	■■■■	■■■	■■■	■■	■■
Summoner	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Tribes 2	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = ☠✹⚡

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	**93 %**

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



Fakten

- Sehr schweres Western-Strategiespiel
- 25 Levels
- 6 Teammitglieder
- 25 Gegnertypen
- 35 Zivilisten und Tiere
- 3 Zoomstufen
- 3 Auflösungen
- 20 Zwischensequenzen

Die Finger am Abzug: Hauptdarsteller John Cooper hat ein glückliches Händchen für schnelle Entscheidungen.

Zieh' oder stirb!

PC ACTION GOLD

High Noon der Echtzeitstrategiespiele. Sie stehen sich gegenüber, warten, lauern. Auf der einen Seite Commandos, auf der anderen der Herausforderer: Desperados. Bei einem Duell kann nur einer gewinnen. Plötzlich löst sich ein Schuss und jemand fällt zu Boden. Wissen Sie schon, wer?

Staubiger Wüstensand brennt in Ihrer Lunge? Ihre Augen tränen von der gleißenden Mittagssonne? Dann haben Sie wohl beim falschen Reiseveranstalter gebucht. Mit Infogrames wäre das nicht passiert. Am 25. April erscheint über den Publisher mit Sitz in Dreieich das Western-Epos *Desperados: Wanted Dead or Alive* – und trocken ist dort allenfalls der Humor.

Das Abenteuer ruft...

„Was wollen Sie?", fragt Sie ein dicker, schwitzender Schreibtischhengst mit Nickelbrille. „Ihr Problem lösen." „Ach ja? Sie und welche Armee?" Als Antwort ziehen Sie Ihren Revolver aus dem Halfter und reiben ihn dem offensichtlich nervösen Eisenbahnunternehmer von Twinnings & Co unter die Nase: „Diese Armee." Gestatten, Ihr Name ist Cooper, John Cooper. Sie sind Kopfgeldjäger und scharf auf 15.000 Dollar Belohnung. Doch Ihr Gegenüber hat ja nicht ganz unrecht: Die Banditen, die regelmäßig die Züge



Eines der sechs Trainingslevels: Den Kahn auf der anderen Seite des Sumpfs versenkt Doc kurzerhand mit einem Präzisionsschuss.

Da war doch was: Mit dem Affen lockt Mia einen Wachposten in die Fänge ihrer Begleiter.

ausrauben, gehören offenbar nicht zur Sorte „Dumm und Dümmer". Hinter der Organisation scheint jemand zu stehen, der mehr Grips hat, als man es der kargen Gegend auf den ersten Blick zutrauen würde. Zum Glück haben Sie außer Ihrem Schießeisen noch andere Gefährten, auf deren Hilfe Sie zählen und die Sie lenken können. Ihr ungewöhnlicher Freundeskreis sitzt allerdings gerade selbst in der Patsche und Sie müssen die Galgenvögel erst aus allen Ecken und Enden der Gegend um Neu Mexiko zusammenklauben. Ein beinharter Job, auch für einen Burschen wie Sie einer sind.

Das große Vorbild

Bei *Desperados: Wanted Dead or Alive* handelt es sich um ein Echtzeit-Strategiespiel vom Kaliber eines *Commandos*: Auf einem vorgerenderten Hintergrund lenken Sie kleine Männchen, lösen (hoffentlich) die Ihnen gestellten Aufgaben und versuchen gleichzeitig zu vermeiden, über den Mississippi zu wandern. Doch auch, wer

Der sonst so furchtlose Sanchez hat Bedenken: Mit ab und an eingeworfenen Dialogen hält Desperados die Story zusammen.

Das war's wohl, jetzt ist wieder Spielstand laden angesagt: Das Schleichkommando Sanchez und Cooper war offenbar zu laut.

sich nicht in erster Linie für Taktik und Strategie interessiert, sollte weiterlesen, denn *Desperados* hat einiges zu bieten. Vom Gefängniseinbruch bis zur Geiselbefreiung ist alles dabei. Verantwortlich ist der Entwickler Spellbound Software (www.spellbound.de) aus Kehl am Rhein. Bekannter als deren solider Flughafenmanager *Airline Tycoon* sind vor allem die Frühwerke von Firmengründer Armin Gessert. Er und Manfred Trenz (*Turrican*) hoben Ende der 80er Jahre die Jump&Run-Legende *The Great Giana Sisters* aus der Taufe und auch das Tennisspiel *Great Courts* stammt aus der Feder von Gessert. Doch das ist Vergangenheit, heute weht der Wind aus Westen.

Sichtkontakt

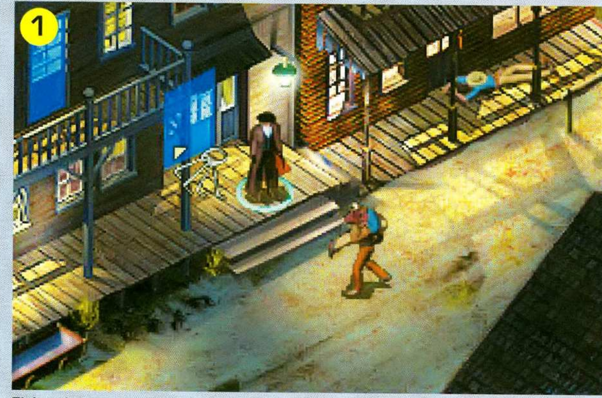
Eine Waffe richtet sich auf Sie: „Wer bist du?", brüllt Sie der Cowboy an, in dessen Sichtfeld Cooper gerade gestolpert ist. Ein schneller Messerwurf des Kopfgeldjägers verhindert weitere Wortergüsse und auch das Betätigen des Abzugs. Das ging ja gerade noch mal gut, das nächste Mal müssen Sie vorsichtiger sein!



Volle Deckung: Cooper drückt sich dicht an der Mauer durch den toten Winkel (schön zu erkennen durch die Unterbrechung in dem grünen Kegel) im Sichtfeld der ahnungslosen Wache.

So spielt sich Desperados: Wanted Dead or Alive

Um Ihnen den typischen Ablauf einer Mission plastisch vor Augen zu führen, begeben wir uns in Level 6. Ihre Freundin Kate O'Hara hat mit einem erschummelten Full-House die Toleranzgrenze der örtlichen Poker-Fangemeinde überschritten und wartet geknebelt und gefesselt an Bord des Raddampfers „Silver Steam" auf bessere Tage. Als Cooper im Saloon nach der rothaarigen Lady fragt, macht man ihm schnell klar, dass auch Bekannte der Kartenspielerin nicht sehr beliebt sind. Cooper, Sam und Doc bleibt also nur die Möglichkeit, im Schutz der Nacht eine Rettungsaktion in Angriff zu nehmen. Sam: „Wie lautet dein Plan?" Cooper: „Wir gehen rein und holen sie raus." Sam: „Aha, der einfache Plan". Gefragt ist also Ihr eigenes strategisches Genie. Ganz wichtig dabei sind die sogenannten „Quick-Actions", wo Sie jeder Ihrer Spielfiguren schon vorab eine Aufgabe zuweisen können, die dann auf Knopfdruck ruckzuck ausgeführt wird.



Einbruch in ein leer stehendes Haus: Doc soll das Türschloss knacken, damit Cooper unauffällig ein paar Leichen im Inneren der Bude verschwinden lassen kann.



Der Schütze auf dem Balkon ist durch seinen erhöhten Standort im Vorteil, doch das stört Sam nicht weiter: Die gestrichelte Linie zeigt die Flugbahn der Dynamitstange, die gleich fliegen wird.



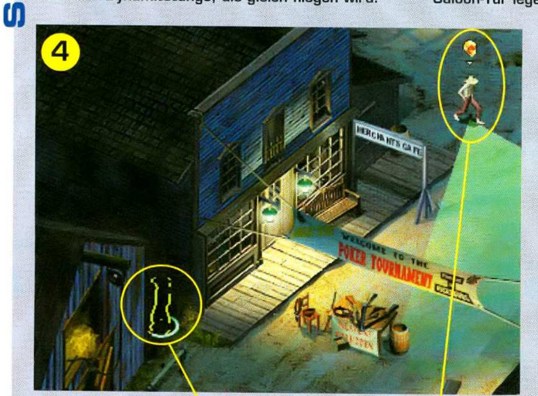
Ein tiefer Griff in Sams Trickkiste: Beutel mit Giftschlange vor die Saloon-Tür legen ...



... ein paar Mal mit der Winchester in die Luft ballern und schnell um die Ecke verstecken ...



... sofort kommt ein Typ herausgerannt und wird von der Schlange gebissen: tot.



Sichtgeschützt wartet Cooper in einer dunklen Ecke: Die Faust über dem Farmer zeigt an, dass sie ihn bereits durch eine „Quick Action" ausgewählt haben, einen Schlag ins Gesicht zu bekommen. Auf Knopfdruck steigt die Sache. Aber Achtung: Den unschuldigen Nachtschwärmer nicht meucheln, sonst ist die Mission gescheitert.



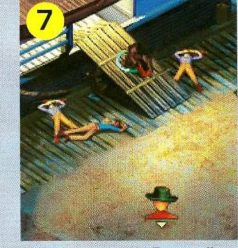
Die Zeit ist ein Mörder: Nachts sehen die Gegner schlechter, hören dafür aber umso besser, deshalb ist Coopers Spieluhr bei Dunkelheit besonders effektiv. Einmal platziert und aufgezogen, lockt sie alle Gegner innerhalb der gestrichelten Linie in ihr Verderben. Die Gegner werden übrigens durch rote Umrisse angezeigt.

Level 6: Kate hockt im Dampfer, Sie starten am anderen Ende der Stadt.

8 7 6 5 1 3 2 9 4



Doc ist hinter einen Kistenstapel gerobbt und soll die Wachmannschaft mit einer Gasbombe schlafen legen. Einmal betäubt, kann diese gefahrlos gefesselt oder erschossen werden.



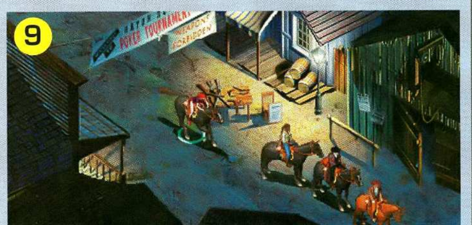
Schreckgespenst: Doc stellt am Landungssteg seine Vogelscheuche auf und …



… verfehlt nicht die Wirkung: Die alarmierten Wachen schießen nur auf die Attrappe.



Angekommen: Cooper schneidet gleich Kates Fesseln durch. Das Dach klappt nur bei einigen wenigen Gebäuden weg.



Hü! Ist Kate endlich befreit, verlässt die nun vier Personen starke Mannschaft schleunigst zu Pferd den verwüsteten Ort.

Die Desperados: Zwölf Fäuste für ein Halleluja

John Cooper

Revolverheld John dürfen Sie von Anfang an befehligen. John ist mit blauen Bohnen in der Babynahrung aufgewachsen und auch sonst ein verdammt patenter Kerl.

Ausstattung:
- Sechs-Schuss-Colt
- Messer (stechen, werfen, Fesseln aufschneiden)
- Spieluhr (lockt per Zeitschalter Gegner an)

Weitere Besonderheiten:
- Kann drei Ziele gleichzeitig anvisieren
- Personen niederschlagen (lautlos)
- Körper wegtragen
- Klettern



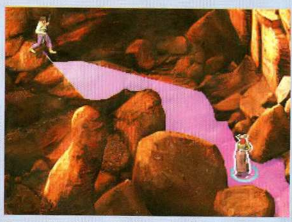
Hinterrücks: Coopers Messer eignen sich zum lautlosen Meucheln.

Kate O'Hara

Kate treffen Sie in Level 6 (siehe „So spielt sich..."). Die Profispielerin weiß um ihre weiblichen Reize und kämpft nur zu gerne mit den Waffen einer Frau.

Ausstattung:
- Pistole mit drei Schuss
- Spielkarten (lockt Personen an)
- Handspiegel (blendet Passanten, entzündet Pulver)

Besonderheiten
- Schleichen
- Gegner bewusstlos treten
- Verführen (lenkt Männer ab)
- Kleider wechseln (Tarnung)



Sexy: Verführerin Kate lockt einen Gegner mit Ihrem Strumpfband an.

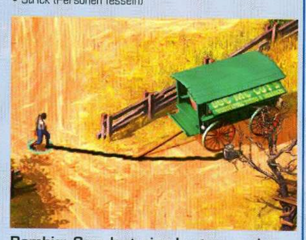
Samuel „Sam" Williams

Auf den dunkelhäutigen Sprengstoffexperten Sam treffen Sie in Level 2, wo er gerade bei einem Ranch-Besitzer in Ungnade gefallen ist. Wenn es irgendwo knallt, ist Sam meist nicht weit.

Ausstattung:
- Zwölf-Schuss-Gewehr
- Dynamitstangen
- TNT-Fass (Objekte sprengen)
- Schlange (tötet Gegner, erschreckt Pferde)
- Strick (Personen fesseln)

Besonderheiten:
- Kann Maschinengewehr bedienen





Bombig: Sam legt eine Lunte, um den grünen Pferdewagen zu sprengen

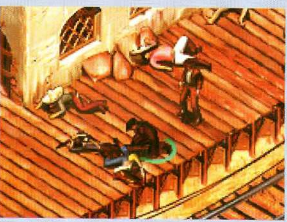
Doc Mc Coy

Doc retten Sie in Level 4 den Hals. Der nicht ganz gesetzestreue Quacksalber ist ein gerissener Bursche und hat einige unerwartete Vorzüge. Geschickte Finger sind eben meist von Vorteil.

Ausstattung:
- Sechs-Schuss Colt mit Scharfschützenvorrichtung
- Gasfläschchen (betäubt Personengruppen)
- Ballons (zum Tragen einer Gasflasche)
- Arzttasche (heilt Verletzungen)
- Vogelscheuche (lenkt Gegner ab)

Besonderheiten
- Kann Schlösser knacken
- Kann Bewusstlose wecken





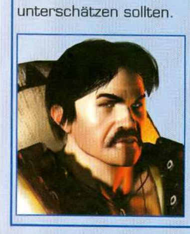
Ein Arzt ist oft Gold wert: Doc kümmert sich um den bewusstlosen Sam.

Sanchez

Auf Sanchez treffen Sie erst in Level 14. Hat sich der ehemalige Bandit Ihrem Trupp angeschlossen, wissen Sie in Zukunft, warum Sie einen Mexikaner nie unterschätzen sollten.

Ausstattung:
- Doppelläufige Schrotflinte mit zwei Schuss
- Tequila-Flachmann (macht Personen betrunken)
- Steine (Gegner k.o. werfen)
- Kann Maschinengewehr bedienen und tragen
- Zwei Körper gleichzeitig wegtragen
- Kann bis zu drei Gegner in Häusern k.o. schlagen
- Schickt mit einem Rundumschlag mehrere Opfer zu Boden

Besonderheiten
- Hält Siesta (lockt Gegner)



Im Kugelhagel: Sanchez schleppt auch schwere MGs problemlos ab.

Mia Young

Mia lässt den Anteil der Frauen an Ihrem Team auf ein Drittel wachsen. Allerdings erst ab Level 20. Der Spruch „klein, aber oho" trifft auf die zierliche Chinesin zu hundert Prozent zu.

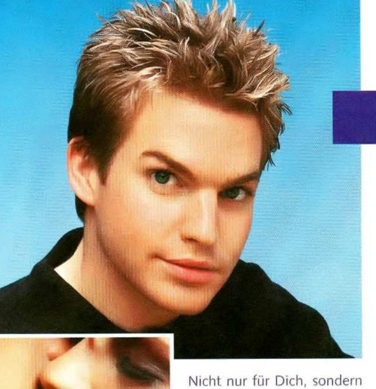
Ausstattung:
- Blasrohr (verschießt Giftpfeile, die die Gegner verwirren)
- Blendgranaten
- Pfeife (lockt Personen an)
- Affe (lockt weit entfernte Gegner an)
- Erdnüsse (locken Affen an)

Besonderheiten
- Rennt schneller als der Rest
- Kann sich in Tonnen verstecken





Eingesperrt: Mia wird gleich mit einem Trick für offene Türen sorgen.



Ganz stark.

Ultrastarker Halt, ohne zu verkleben? Ab sofort ist das kein Problem mehr: Durch das Micro-Forming-System von Wella Design verteilt sich das Easy Control Gel gleichmäßig im Haar. Und sorgt so für einen ganz starken Look – ohne Wet-Effekt. Dafür aber mit jeder Menge anderen Effekten. Zum Beispiel bei Deiner Freundin.



Nicht nur für Dich, sondern auch für Deine Freundin: Easy Control Gel von Wella.

Mit einem Griff alles unter Kontrolle.

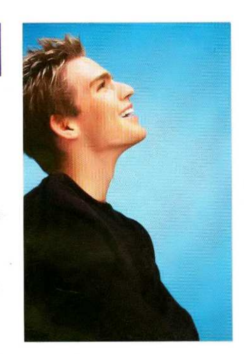
Das innovative Gel mit der patentierten Rezeptur von Wella: trocknet besonders schnell im Haar und bringt es dadurch sofort in Form. Ganz ohne zu verkleben oder zu klumpen. Und ohne Wet-Effekt.

Starkes Hairstyling. Mit Easy Control Gel von Wella Design. Styling kann so einfach sein.



Ganz einfach.

So einfach gibt es den starken Look von Wella Design: kurz auf den praktischen Dosierspender drücken und eine kleine Menge Gel entnehmen. Dann im trockenen Haar verteilen oder in einzelne Partien einarbeiten. Schon ist das Styling perfekt.

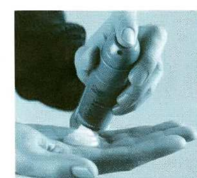


Ganz schnell.

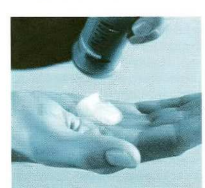
Den ultrastarken Halt gibt es ganz schnell in drei einfachen Schritten.



Kurz auf den praktischen Dosierspender drücken.



Jetzt einfach die gewünschte Menge Gel entnehmen.



Gel zwischen den Händen verteilen und die Haare stylen.

Ganz cool.

Das Easy Control Gel von Wella Design sorgt nicht nur für optimales Styling, sondern auch für ultrastarken Halt. Das Gel ist durch seine spezielle Konsistenz besonders gut im Haar zu verteilen. Schon eine kleine Menge davon reicht für einen starken Styling-Effekt.



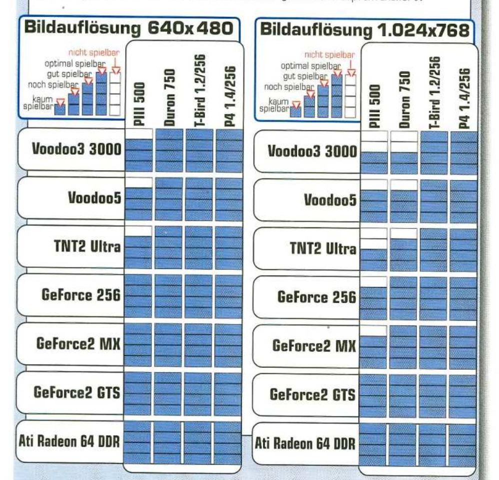




Desperados PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

300 MHz sollte Ihr Rechner unter der Haube haben, dann läuft *Desperados* dank der sparsamen Anforderungen der 2D-Grafiken fast überall, ohne zu murren. Eine 3D-Beschleuniger-Karte ist also unnötig. Selbst mit 32 MB RAM dürfen Sie noch loslegen, dann allerdings mit deutlichen Grafik-Rucklern und langen Ladezeiten. Bei Problemen dürfen Sie im Optionsmenü einige Effekte wie „Realistische Schatten" aussparen. Eine Vollinstallation ist auf jeden Fall empfehlenswert.



Grafik

Da sage noch einer, 2D-Spiele seien nicht zeitgemäß. Gut, ab und zu fehlt ein wenig der Überblick, wenn Figuren hinter einem Gebäude verschwinden und wegen der festen Perspektive nicht mehr zu sehen sind, aber immer noch besser als die leidigen Probleme durch schlechte 3D-Kameraschwenks. Nur ein paar mehr Animationen der arg statischen Landschaft wären nicht verkehrt gewesen. Insgesamt darf aus drei Auflösungen (640x480 bis 1024x768) gewählt werden.



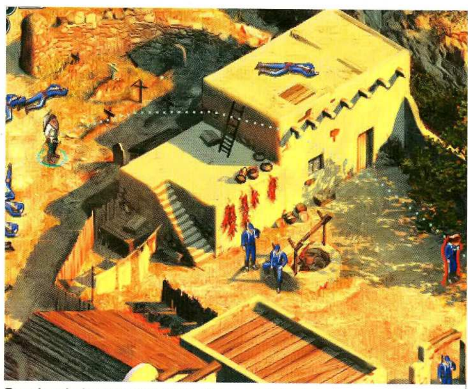
Hübsch: Selbst hier in der niedrigsten Auflösung ohne Details.

Pro & contra

- ⊕ gute Story
- ⊕ spannender Spielverlauf
- ⊕ durchdachtes Leveldesign
- ⊖ von Beginn an sehr schwer
- ⊖ Perspektive nicht immer gelungen
- ⊖ wenig Animationen im Hintergrund

Sound & Musik

Vom Froschquaken bis zum Rattern des Schnellfeuergewehrs klingt alles super. Lustig auch, dass Geräusche tatsächlich lauter werden, je näher Ihr Bildausschnitt an der Quelle ist. Neben einem Saloon hören Sie Gemurmel und Gläserklirren, neben Personen deren Äußerungen. Auch die Dialoge Ihrer Spielfiguren sind nicht von schlechten Eltern. So bedankt sich Sam artig, nachdem Doc ihn verarztet hat und erntet prompt ein trockenes „Kann nicht behaupten, dass es mir ein Vergnügen war." Allein Wiederholungen wie „Ja, und jetzt?" als Zeichen, dass Cooper irgendwo angekommen ist, nerven.

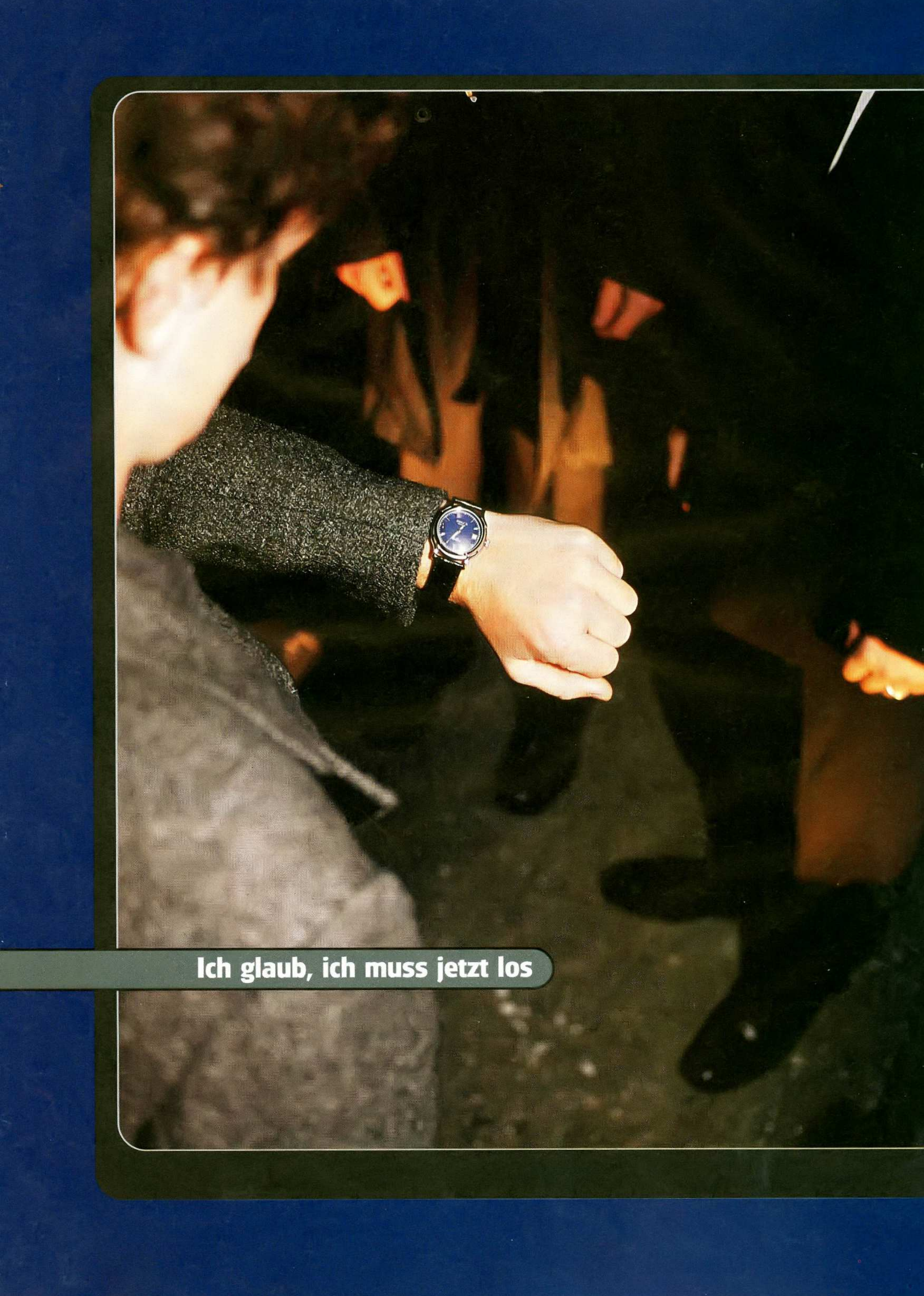


Sanchez bekommt den Hals nicht voll: Mit dem Stein setzt er schon zum nächsten Angriff an. Die Anzahl der Sterne, die die Wache danach sehen wird, zeigt die Dauer der Bewusstlosigkeit.

Für den Computergegner nahezu unsichtbar zu bleiben, ist nämlich oberstes Gebot. Jede nicht vom Spieler gesteuerte Figur besitzt deswegen einen Blickradius, den Sie sich auf Wunsch anzeigen lassen und nach Möglichkeit meiden sollten. Je weiter Sie in diesen Kegel geraten, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass der Besitzer misstrauisch wird. Verfärbt er sich von grün nach gelb, weil Sie zu laut waren oder Spuren hinterlassen haben, ist Vorsicht geboten. Wachen fangen in diesem Zustand an, sich hektisch umzusehen, laufen aufgeregt herum, holen Verstärkung und wagen auch schon mal den einen oder anderen Kontrollgang außer der Reihe. Alle Aktionen richten sich nach Eigenschafts-Werten wie Mut, Pflichtgefühl, Faulheit, Intelligenz oder Treffsicherheit, die die Programmierer von Spellbound vorher festgelegt haben. Ganz dick für Sie kommt es, wenn sich der Kegel rot färbt: Jetzt wurden Sie definitiv entdeckt. Augenblicklich ist ein gutes Versteck Gold wert, denn wenn sich der feindliche Sichtkegel auf Sie fixiert, bleibt Ihnen oft nur die Möglichkeit, sich mit erhobenen Händen Ihrem Schicksal zu ergeben oder in den Staub zu beißen. Andererseits verlieren die Genossen dabei die Umgebung aus dem Auge und wenn „zu-



Teamarbeit: Durch eine Showeinlage auf der Bühne lenkt Kate das lüsterne Gesindel ab, während der Rest der Mannschaft die Wachen ausgeschaltet hat und in den ersten Stock vordringt.


Ich glaub, ich muss jetzt los

Kommentar

Joachim Hesse

Desperados hat heute ausnahmsweise einmal nichts mit einem Bier-Tequila-Getränk zu tun. Glaube ich zumindest, sonst muss ich im örtlichen Fachhandel mal einen ausführlichen Nachtest ansetzen. Nein, Desperados ist: Ausprobieren, Sterben, Spielstand laden. Zwischendurch hat man eine Menge Spaß und mit einer Portion Geduld sitzen selbst Strategieeinsteiger bald nur noch mit Sombrero am PC. Bevor mir Cooper das Ding noch vom Kopf ballert, ziehe ich lieber freiwillig meinen Hut vor diesem Spiel. Alle Achtung! Wo habe ich jetzt nur den Beutel mit der Giftschlange wieder vergessen?



Ausgezählt: Um zu sehen, wie riskant ein bestimmter Punkt der Karte für Sie ist, können Sie per Mausklick bestimmen lassen, wie viele Personen ihn sehen. In dem Fall waren es gleich sieben.

fällig" einer Ihrer schlagfertigen Kumpels um die Ecke wartet, sieht die Sache schon anders aus ...

Eine Hand wäscht die andere

Anders als in *Commandos* wird bei *Desperados* nicht einfach ein Level nach dem anderen abgefeiert, sondern alle Missionen bauen aufeinander auf und sind meist noch durch gute Zwischensequenzen und kleine Gespräche verwoben. „Halt dich zurück, sonst verpasse ich dir eine Dauer-Anästhesie!" Lockere Sprüche wie diesen von Doc Mc Coy bekommen Sie fast am Fließband um die Ohren geschlagen. So baut man zu seinen Teammitgliedern (siehe Kasten: „Die Desperados...") und ihren Spezialfähigkeiten im Handumdrehen ein sehr persönliches Verhältnis auf. Mit Kates weiblichen Reizen Blödmänner von ihrem Posten wegzulocken, um sie dann durch Cooper mit einem präzisen Schlag auf die Zwölf ins Reich der Träume zu schicken, macht Laune. Während die Asiatin Mia Schmiere steht, fesselt Sprengstoffexperte Sam die Opfer und das mexikanische Raubein Sanchez schleppt die Unglücklichen davon. Das ist Arbeitsteilung pur, und die ist auch bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht von Pappe. Zwar gibt es als Verschnaufpause für jedes Teammitglied ein kurzes Trainingslevel, doch generell gilt: Wer seine Speichertaste nicht mit einer Dauerfeuerfunktion aufrüstet, hat schnell Schwielen an den Fingern. Tja, der Wilde Westen ist eben kein Zuckerschlecken.

Joachim Hesse

Vergleich

Zum Glück lässt mit *Commandos 2* der starke Hauptkonkurrent noch auf sich warten, so steht *Desperados* erst mal nur in Konkurrenz zum älteren Bruder. Die Vorteile von *Desperados* gegenüber dem großen Vorbild *Commandos* sind eindeutig die zusammenhängende Story und der Sound. Das motiviert noch einmal zusätzlich. *Star Trek Away Team* verzichtet zugunsten von mehr Action größtenteils auf taktische Finessen und macht auch optisch eine schlechtere Figur.

Spiel	Wertung
Desperados	85%
Commandos (abgewertet)	82%
Star Trek Away Team	69%

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Respekt! Spellbound hat das Wildwest-Flair geschickt eingefangen und das äußerst anspruchsvolle Strategiespiel damit atmosphärisch verpackt. Fehlt nur eine Mehrspieleroption, die zugegeben schwer zu integrieren wäre. Egal, denn Grübeln vor dem PC hat seit Commandos nicht mehr so viel Spaß gemacht und Desperados darf sich zu Recht an der Spitze sonnen. Zumindest, bis in zwei Monaten die Pyro Studios mit Commandos 2 größere Geschütze auffahren, denen aller Voraussicht nach einsame Cowboys nur wenig entgegensetzen können. Was ist das hier eigentlich für ein Beutel?

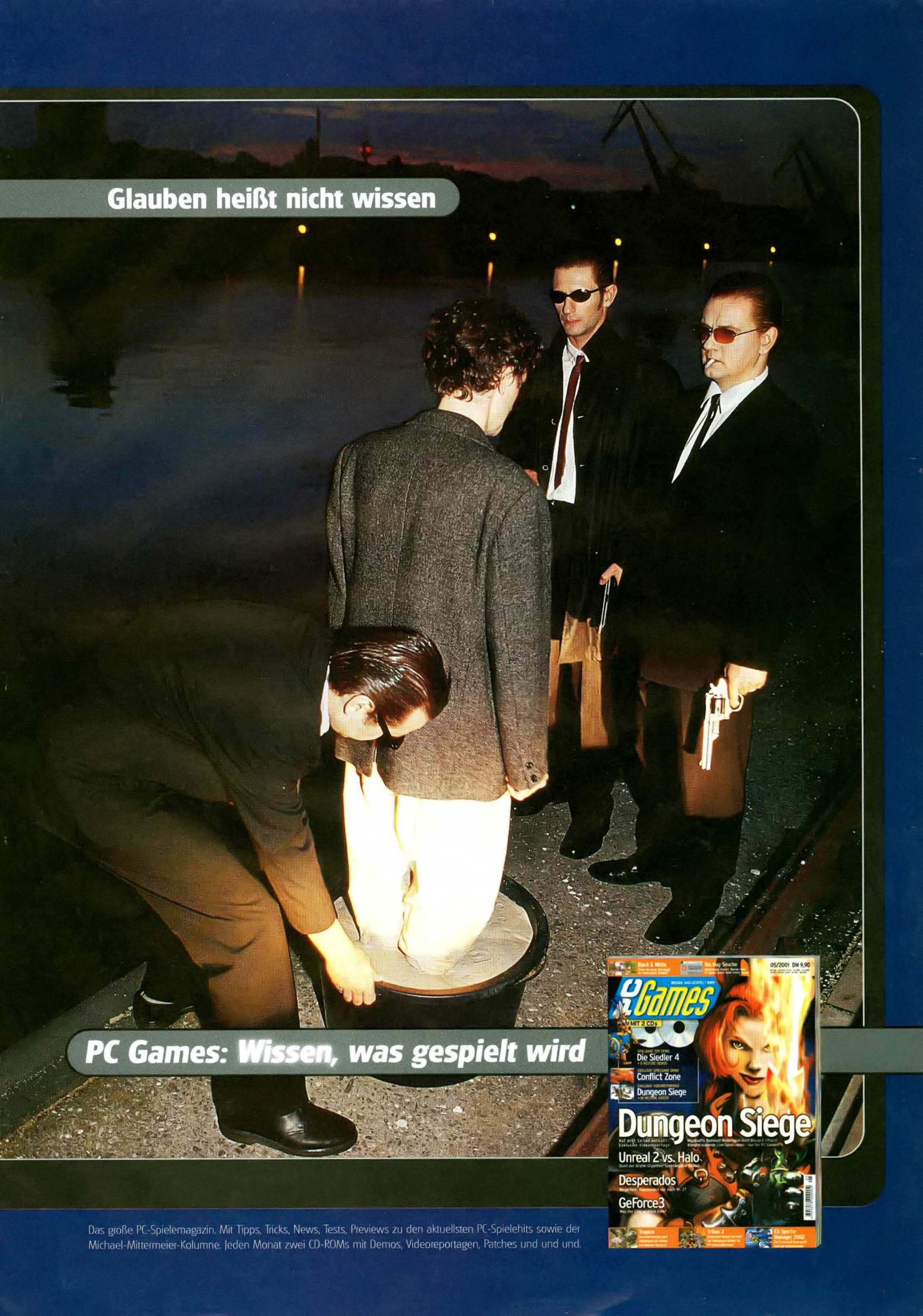
Desperados

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct Draw
Sound/Musik:	Direct Sound 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	633 MB/ca. 420-530 MB
Internet:	www.desperados-game.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Spellbound/Infogrames
Veröffentlichung:	Ende April
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

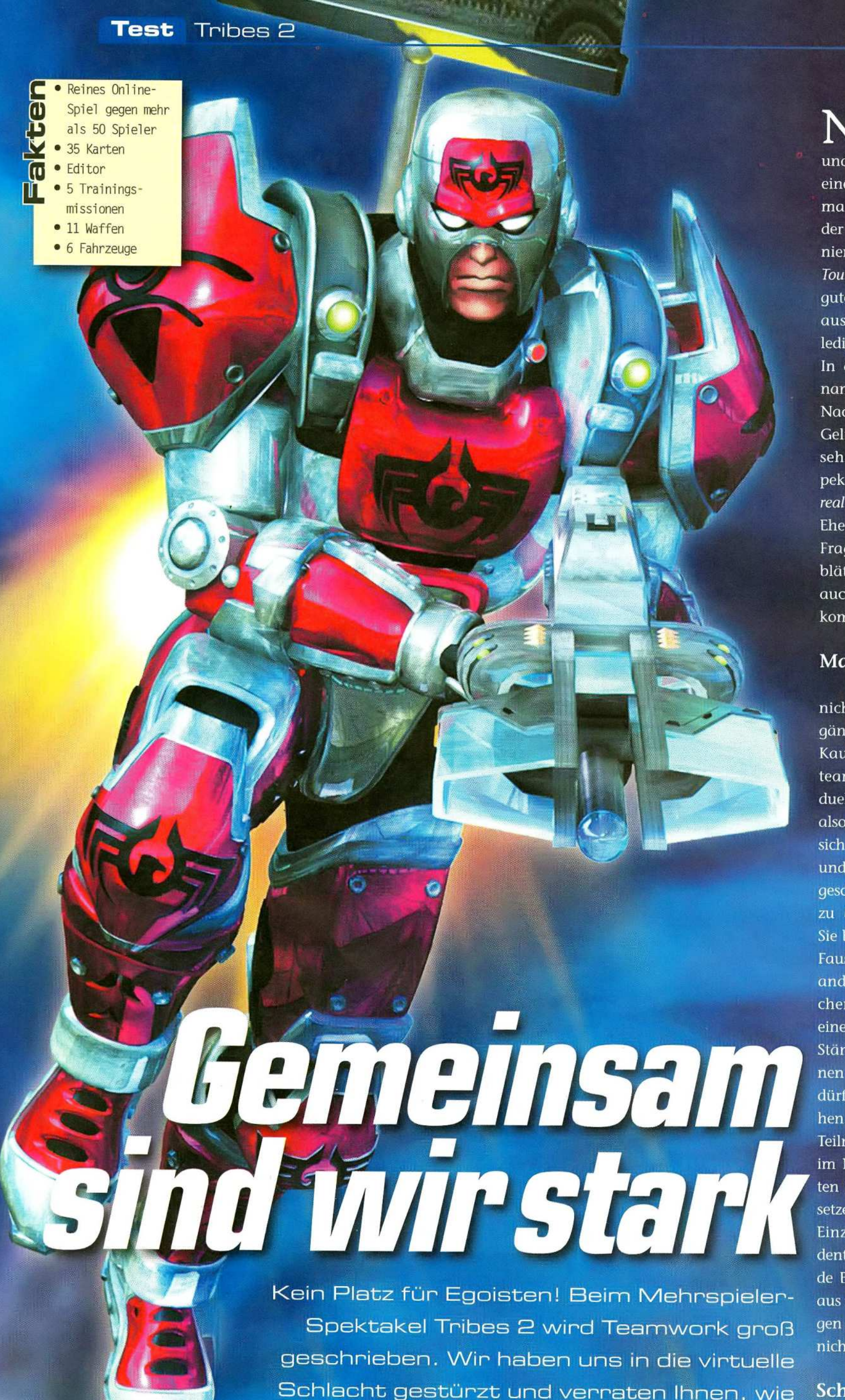
» Der Wilde Westen lebt: Desperados ist ein hartes, aber unterhaltsames Spiel für einsame Taktiker. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Master Candidate 3 V 1.0g
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	82%
Sound:	87%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	85%



Glauben heißt nicht wissen
PC Games: Wissen, was gespielt wird
Black & White
05/2001 DM 9,90
Games
MIT 2 CDs
Die Siedler 4
Conflict Zone
Dungeon Siege
Dungeon Siege
Unreal 2 vs. Halo
Desperados
GeForce3
Tropico
Tribes 2
EA Sports Manager 2002
Das große PC-Spielemagazin. Mit Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits sowie der Michael-Mittermeier-Kolumne. Jeden Monat zwei CD-ROMs mit Demos, Videoreportagen, Patches und und und.

Fakten
- Reines Online-Spiel gegen mehr als 50 Spieler
- 35 Karten
- Editor
- 5 Trainingsmissionen
- 11 Waffen
- 6 Fahrzeuge



Gemeinsam sind wir stark

Kein Platz für Egoisten! Beim Mehrspieler-Spektakel Tribes 2 wird Teamwork groß geschrieben. Wir haben uns in die virtuelle Schlacht gestürzt und verraten Ihnen, wie sich der Titel gegen Counter-Strike, Unreal Tournament & Co. schlägt.

Natürlich, Online-Spiele gibt es wie Sand am Meer und jeden Tag kündigt irgendeine Firma ein neues an. Aber mal ehrlich: Gerade im Bereich der Mehrspieler-Shooter dominieren mit *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* und dem genauso guten, aber indizierten Shooter aus dem Hause id Software lediglich drei Spiele den Markt. In diese Phalanx möchte Dynamix mit dem *Starsiege Tribes*-Nachfolger *Tribes 2* eindringen. Gelingen soll dies mit einem sehr viel strategischeren Aspekt, als ihn beispielsweise *Unreal Tournament* zu bieten hat. Ehe aber die ersten Alleingang-Fragger gelangweilt weiterblättern: Bei *Tribes 2* können auch diese voll auf ihre Kosten kommen.

Mannschaftssport

Man mag über den gewiss nicht vollends perfekten Vorgänger denken, was man will. Kaum ein anderes Spiel hat teamorientierte Mehrspielerduelle stärker geprägt. Logisch also, dass auch der zweite Teil sich auf diese Stärken besinnt und Mannschaftsdenken groß geschrieben wird. Im Vergleich zu *Unreal Tournament* können Sie bei *Tribes 2* nicht auf eigene Faust Jagd auf Dutzende von anderen Einzelkämpfern machen, sondern müssen sich einem Clan der rivalisierenden Stämme anschließen oder einen eigenen gründen. Erst dann dürfen Sie in die Schlacht ziehen. Gespielt wird mit über 50 Teilnehmern via Internet und im Netzwerk, wobei KI-Gefährten (Bots) fehlende Akteure ersetzen. Alternativ treten Sie im Einzelspielermodus gegen ordentlich und realistisch agierende Bots an, was aber die weitaus spaßigere Hatz mit und gegen menschliche Kontrahenten nicht vollends ersetzen kann.

Schöner fraggen

Wenn Sie zu der Sorte Spieler gehören, die einfach und unkompliziert schnell drauflos-

spielen möchten, und kein Freund von längeren Eingewöhnungszeiten sind, ist *Tribes 2* mit Sicherheit nicht das Richtige für Sie. Bis man die komplexe Steuerung durchschaut und die zahlreichen Tastaturkommandos verinnerlicht hat, vergeht einige Zeit. Behilflich sind zum Glück die ausführlichen und leicht verständlichen fünf Einzelspieler-Trainingskampagnen.

Spätestens beim Start der ersten Trainingsmission dürfte Ihnen die schicke Optik von *Tribes 2* ins Auge stechen: Für den *Starsiege Tribes*-Nachfolger haben die Macher eine komplett neue Grafik-Engine entwickelt, die das Spielgeschehen einerseits sehr detailliert darstellt, andererseits bieten die Maps (Spielkarten) aber nur recht spartanisch ausgestattete Außenwelten und Gebäude und sind trotzdem hardwarehungrig. Eigentlich ist das verwunderlich, denn trotz sehenswerter Licht-, Nebel- und Feuereffekte laufen ähnliche Spiele auch auf älteren Systemen um einiges flüssiger. Zu Dynamix' Ehrenrettung sei gesagt, dass bereits ein Patch in Arbeit ist, der dieses Problem vermutlich bis Ende des Monats behoben haben dürfte.

So spielt sich Tribes 2

Es ist empfehlenswert, weitere Strecken mit einem Fahrzeug oder Flugzeug zurückzulegen. Vor allem Letzteres erlaubt es Ihnen, das gesamte Areal recht rasch zu überbrücken. Zudem lassen sich bis zu sechs Leute mit einem einzigen Träger zum Einsatzort fliegen.



Die letzten Meter zum feindlichen Stützpunkt müssen wohl oder übel mit dem Jetpack erklommen werden. Wenn Ihre Teamkollegen bereits ganze Arbeit geleistet haben, ist so wie hier mit zunächst weniger Widerstand zu rechnen. Das gilt es auszunutzen.



Haben Sie die gegnerische Flagge erobert, sollten Sie sich in jedem Fall schleunigst aus dem Staub machen. Aber auch hier gilt: Ohne die Unterstützung Ihrer Teamkollegen werden Sie nicht sehr weit kommen.



Im Umkehrschluss sollten Sie bei allen Angriffsbemühungen stets Ihre eigene Basis im Auge haben, um wie in dieser Szene etwaige Angreifer rasch in die Flucht schlagen zu können und keinen Fahnenverlust zu riskieren.

Flagge zeigen

Schon bei *Starsiege Tribes* hatte der beste und beliebteste Spielmodus, das klassische Capture the Flag (CTF), eine Sonderrolle. Auch der zweite Teil konzentriert sich in erster Linie darauf, bietet aber acht weitere Abwandlungen und ähnliche Spielmodi. Diese sind allesamt unterhaltsam, kommen aber nicht an den Reiz des klassischen CTF heran. Egal für welchen Spielmodus Sie sich letztendlich entscheiden, stumpfsinnig umherzurennen und in Rambo-Manier draufloszuballern, ist keine gute Idee. Alleine um zur feindlichen Basis vorzudringen, bedarf es mithilfe Ihrer Team-Kameraden einer ausgefeilten Strategie, um die Wachtürme zu umgehen oder auszuschalten. Außerdem sollten Sie überflüssigen Scharmützeln mit feindlichen Sol-



Mit den drei neuen Lufteinheiten kommen Sie um einiges schneller voran, als wenn Sie zu Fuß die Karten durchqueren müssten.



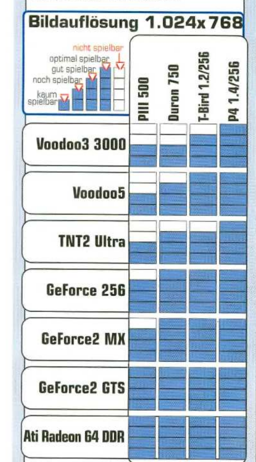
Mithilfe des in seiner Größe variablen Chat-Fensters können Sie immer in Kontakt mit Ihren anderen Mitspielern treten.

Tribes 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Verzwickte Sache: Richtig gut schaut die Grafik erst ab Auflösungen ab 1.024x768 Bildpunkten aus. Um einen Kompromiss aus Spielbarkeit und schicker Optik zu erzielen, müssen Sie die Details minimieren.



Sound & Musik

Wie schon der erste Teil *Starsiege Tribes* gefällt auch dessen Nachfolger *Tribes 2* durch einen stimmigen und dezenten Soundtrack, der einen nicht gleich nach zehn Spielminuten entnervt die Boxen ausschalten lässt. Der eigentliche Sound im Spiel ist ebenfalls hörenswert. Sämtliche Bewegungen und Aktionen der Soldaten wurden akustisch akkurat in Szene gesetzt.

Steuerung

Zur perfekten Beherrschung seiner Spielfigur mitsamt all den Tastaturkommandos bedarf es einer gewissen Eingewöhnungszeit. Wer diese nicht mitbringt, sollte besser die Finger von *Tribes 2* lassen. Hat man alle Kniffe raus, lernt man die zahlreichen Steuerungsoptionen rasch zu schätzen. Lediglich das Lenken der motorisierten Einheiten geht etwas träge von der Hand.

Pro & contra

- ⊕ Zahlreiche Spielmodi
- ⊕ Gelungenes Kommunikationssystem
- ⊕ Gutes Tutorial
- ⊖ Noch ganz schön hardwarehungrig
- ⊖ Wenig abwechslungsreiche Karten
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Grafik

Die 3D-Grafik-Engine wirkt ein wenig veraltet. Positiv hervorzuheben ist lediglich die enorme Sichtweite. Auch wenn sich Texturen und Animationen gegenüber dem ersten Teil deutlich verbessert haben, hinken die technischen Details der Grafik-Engine im Vergleich zu anderen Spielen des Action-Genres hinterher.

Kommentar

Christian Müller

3D-Shooter ist nicht gleich 3D-Shooter. Egomanische Einzelspieler werden Tribes 2 nicht verstehen und sollten einen Bogen darum machen. Schade nur, dass sie dann den motivierenden Reiz echten Teamplays verpassen, dem bereits so viele Counter-Strike-Spieler erlegen sind. Es ist einfach klasse, wenn ich mich auf meine Kumpels verlassen kann, die mich auf einen Hilferuf hin aus brenzligen Situationen heraushauen, und wir so gemeinsam den Sieg über ein anderes Team erringen. Tumbes Herumballern, um in der Frag-Liste ganz oben zu stehen, ist eben nicht alles. Gott sei Dank hat das Action-Genre mit Tribes 2 da mehr zu bieten. Besonderes Lob geht für das integrierte Clan- und Kommunikationssystem an die Entwickler. Technisch nicht mehr ganz zeitgemäß wirkt auf mich die Grafik. Da hätte ich mir detailliertere Texturen und Spielfiguren sowie belebtere Außenwelten gewünscht.

daten aus dem Weg gehen. Und hier kommen wir wieder zum Teamwork. Absprachen Ihres Teams sind das A und O, um genau festzulegen, wer welche Aufgabe übernimmt, wer von wo angreift und wen es zu schützen gilt. Kommt auf Sie beispielsweise die Aufgabe des Flaggeneroberers zu, müssen Sie mit möglichst leichter Rüstung und dem Jetpack zum richtigen Zeitpunkt in die gegnerische Festung eindringen. Dann gilt es, die Fahne zu mopsen und schnellstmöglich abzuhauen, während schwerer gepanzerte Team-Kollegen die feindlichen Einheiten mit Sekundärfeuer beschäftigen. Erleichtert wird die Einsatzplanung durch eine strategische Übersichtskarte, auf der alle wichtigen Informationen ablesbar sind und Ihren Teamkollegen von einem Kommandanten Wegpunkte oder bestimmte Aufgaben zugewiesen werden können. Das Waffenarsenal ist genretypisch recht verschieden. Die zufriedenstellende, aber unspektakuläre Auswahl reicht von der einfachen Laserpistole bis zum effektiven Raketenwerfer.

Eilig?

Ganz eilige Zeitgenossen können übrigens auf eines der sechs motorisierten Kampfvehikel zurückgreifen. Wer sich darüber beschwert, dass ihm die 35 Karten allesamt zu groß sind, hat wohl keinen Blick auf seinen Holo-Bildschirm geworfen – dort lassen sich nämlich in feinster Homeshopping-Manier die Fahrzeuge und Flieger auswählen. Erstere dienen zur schnellen Überbrückung der hügeligen Landschaft, letztere zum Angriff auf feindliche Stützpunkte und zum ungemein wichtigen Transport ganzer Truppenverbände von A nach B – in Windeseile.

Steuer-Erklärung

Das Schöne an *Tribes 2* sind die vielfältigen Möglichkeiten, die sich dem Spieler bieten: Sei es durch die Fahrzeuge, die vielen taktischen Vorgehensweisen mit der komfortablen Einsatzplanung oder



Mit ganz schön schwerem Geschütz rücken wir hier einem Bomber zu Leibe, der gerade dabei ist, unsere Basis anzugreifen.



Am Ziel: Nun gilt es, die eroberte Flagge möglichst schnell und unversehrt in den eigenen Stützpunkt zu bringen. Ob das gut geht?

Vergleich

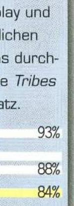
Wer es einfach und unkompliziert mag und im Sekundentakt fraggen möchte, für den ist Epics' *Unreal Tournament* nach wie vor das Nonplusultra. Genau wie *Tribes 2* setzt auch *Counter-Strike* stärker auf die strategische Komponente. Mit einem etwas schwächeren Gameplay und nicht ganz so ordentlichen Karten findet sich das durchweg empfehlenswerte *Tribes 2* auf dem dritten Platz.

Unreal Tournament	93%
Half-Life: Counterstrike 1.0	88%
Tribes 2	84%



Wer einen flotten Rechner sein Eigen nennen darf, kommt in den Genuss der vollen Grafikpracht. Hier tobt gerade der Kampf um eine feindliche Basis.

Kommentar



Christian Sauerteig

Na, das nenne ich mal erfrischend anders. Tribes 2 dürfte für regen Zuwachs bei der ohnehin stetig wachsenden Gemeinde von Online-Action-Spielern sorgen. Es setzt hinsichtlich des Teamplays erneut Maßstäbe und sorgt für reichlich Kurzweil – vorausgesetzt, man spielt in einer fähigen Mannschaft. Zum Glück legte Dynamix gleich einen umfangreichen Karten-Editor bei. Zwar bieten die mitgelieferten Karten ob ihrer Größe gewieften Taktikern zahllose Vorgehensmöglichkeiten, sehen aber auch alle fast gleich aus. Hier hat Counter-Strike die Nase vorne.

die große Menge an Karten, die Sie von der trockenen Wüste bis in eine verschneite Schneelandschaft führen, jedes Terrain hat Vor- und Nachteile und stellt Sie vor neue Herausforderungen. Für Letzteres dürfte auch der umfangreiche Point-and-Click-Karten-Editor sorgen, der dem Spiel beiliegt. Die Idee, über die riesige Fan-Gemeinde via Internet immer neue und bessere Karten in Umlauf bringen zu lassen, geht damit garantiert auf. Das in die Programmoberfläche integrierte Chat-System mitsamt seinen Online-Foren erlaubt einen direkten und unkomplizierten Austausch der Spieler untereinander. Anfängern wird in eigens für sie eingerichteten Nachrichten-Boards geholfen.

Ein Blick lohnt

Keine Frage, was *Tribes 2* angeht, lohnt sich der Blick über den eigenen Monitorrand. Wer dazu imstande ist, sein Ego dem Erfolg eines Teams und somit seines Clans unterzuordnen, sollte unbedingt einen Blick darauf werfen. Ein besserer teamorientierter Ego-Shooter in einem Science-Fiction-Szenario ist so schnell jedenfalls nicht in Sicht.

Christian Sauerteig

Tribes 2

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, 16-MB-3D-Karte Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 32-MB-3D-Karte
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-64 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	580 MB/ca. 600 MB
Internet:	www.sierra-tribes2.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Dynamix/Sierra
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Online-Ego-Shooter
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	79 %
Sound:	79 %
Mehrspieler:	84 %
Einzelspieler:	–

» Packende Mehrspieler-Action für Teamspieler und solche, die es werden wollen «

Schuss ins Leere



Erfolgreich weichen wir gleich mehreren Luftabwehrraketen aus.

Fakten
- Über 100 Missionen
- Dynamische Echtzeit-Kampagne
- Nur ein Flugzeugmodell
- Keine Pilotenkarriere
- Mehr Adventure als Simulation

Nach den Referenztiteln F-22 ADF und Total Air War herrschte lange Zeit Ruhe um den renommierten Entwickler DID und sein jüngstes Projekt. Lesen Sie, ob der Titel den hohen Erwartungen der Fans gerecht wird.

Vergleich

Kaum eine andere moderne Flugsimulation ist einsteigerfreundlicher als *Eurofighter Typhoon*. Wer jedoch Wert auf bessere Grafik und Authentizität legt, ist mit *F/A-18 Simulator* und *USAF* um Welten besser beraten. Auch das ähnlich actionorientierte *F22 Lightning 3* behält dank größerer Spieloptionen die Oberhand. *Jetfighter 4* bildet das Schlusslicht.

Titel	Wertung
USAF	83%
F/A-18 Simulator	79%
F22 Lightning 3 (abgewertet)	76%
Eurofighter Typhoon	66%
Jetfighter 4	61%

Europa 2015: Russland startet eine groß angelegte Invasion. Die westlichen Nachbarstaaten fallen dieser zum Opfer und ihre auf Island stationierten NATO-Truppen sind in höchster Alarmbereitschaft. Diesen fiktiven Konflikt nutzt der britische Spiele-Entwickler Digital Image Design (DID) für seine actiongeladene Flugsimulation *Eurofighter Typhoon*. Zu Beginn müssen Sie aus zehn Charakteren ein sechsköpfiges Team europäischer Top-Piloten zusammenstellen, unter denen sich auch Experten für Luftkämpfe und Bodenziele befinden. Sollten Sie Ihr Team beispielsweise ausschließlich mit Bodenkampf-Spezialisten bestücken, beschränkt sich der Großteil der späteren Missionen auf Bombardements feindlicher Bodeneinheiten und umgekehrt.

Handbuch überflüssig

Eurofighter Typhoon ist kein Flugsimulator der herkömmlichen Machart. Das Hauptaugenmerk legt DID auf die spannende Story. Wo sich normalerweise eine Mission an die andere reiht, erlebt der Spieler den brisanten Ost-West-Konflikt in Echtzeit. Das heißt: Die Einsätze Ihrer Piloten überschneiden sich zeitlich, so dass Sie ständig von einem Cockpit ins nächste wechseln. Nicht jedes Einsatzziel müssen Sie erreichen, um die Kampagne erfolgreich zu beenden. Sie bestimmen quasi mit Ihren Leistungen den Schwierigkeitsgrad. Denn je mehr Gebiete Russland durch verkorkste Einsätze kontrolliert, desto schwieriger gestalten sich die kommenden Missionen. Während die eine Hälfte Ihres Teams damit beschäftigt ist, Island vor der Invasion durch russische Seestreitkräfte zu bewahren, kümmert sich der Rest um die Abwehr gegnerischer Flugzeuge. Pop-up-Menüs informieren Sie laufend über den Zustand Ihrer Piloten und den Fortgang der Geschichte, die durch Nachrichtenmeldungen erzählt wird. Sie können jederzeit in die Rolle eines beliebigen Piloten schlüpfen und selbst Hand an den Steuerknüppel legen. In *Eurofighter Typhoon* ist es dafür nicht möglich, Einsätze selbst zu planen – einst ein herausragendes Merkmal von *Total Air War*. Wie bereits der Titel andeutet, spielt in DIDs neuestem Werk der vielfach kritisierte Kampfjet Eurofighter Typhoon die Hauptrolle,



Schäden werden realistisch in Szene gesetzt: Das Heckruder ist Opfer einer Rakete geworden und wurde regelrecht zersiebt.



Passen Sie auf Ihre sechs Kampfpiloten auf. Muss einer von ihnen ins Lazarett, wird die ganze Luftverteidigung Islands geschwächt.



Eine weniger! Diese MiG-29 haben wir erfolgreich in sämtliche Einzelteile zerlegt.

der in den kommenden Jahren an die Bundeswehr ausgeliefert werden soll. Auf ein ausführliches Studium des Handbuchs können Sie getrost verzichten – die virtuelle Version des europäischen Gemeinschaftsprojektes fliegt sich fast von selbst. DID versucht, den Spielspaß zu fördern, indem man auf eine akribische Simulation des Fliegers verzichtete. Weder ein interaktives Cockpit noch eine realistische Flugsteuerung sind vorhanden. Außer Fahrwerk, Schleudersitz, Schub, Sprechfunk, Bremsen, Waffensysteme, Radar sowie Quer- und Höhenruder lässt sich so gut wie nichts im Eurofighter bedienen. Genre-Einsteigern und Action-Spielern dürfte dies entgegenkommen. Enthusiastische Simulationsfreaks hingegen werfen bereits nach wenigen Minuten frustriert den Knüppel ins Eck. Ein überzeugendes Flugmodell, funktionsfähige Klappen, das immens wichtige Seitenruder, ein realistisches Waffensystem oder ein logisches Radargerät suchen Sie ebenso vergebens. Dadurch beschränkt sich auch die Tastaturbelegung auf wenige Befehle.

Leblose Grafik

Zu Gesicht bekommen Sie Island nach dem obligatorischen Briefing, oder indem Sie einen bereits im Einsatz befindlichen Piloten per Mausklick anwählen. Auf den ersten Blick macht die schnelle Grafik einen soliden Eindruck. GeForce1- und -2-Grafikkarten mit älteren Treibern produzieren jedoch hässliche Clipping-Fehler auf den Flugzeugen. Dafür gefallen die schneebedeckten Gebirgszüge, die detaillierten Flugzeugmodelle und die imposanten Explosionen umso mehr. Doch schnell drängt sich die berechtigte Frage auf: Gab es auf Island nicht auch eine Bevölkerung? Siedlungen bestehen hauptsächlich aus drei Häusern, von Vegetation fehlt jede Spur. Dass die Kombination aus Flugsimulation und schicker Landschaftsgrafik kein Ding der Unmöglichkeit ist, haben zuletzt eindrucksvoll *Crimson Skies* und *B17 Flying Fortress 2* bewiesen. Doch was in Gottes Namen ist das? Schiffe, die auf Land fahren können? Entweder die neueste Geheimwaffe russischer Wissenschaftler oder ein mittelschwerer Bug. „Spektakuläres" kommt auch aus den Lautsprechern: Bei null Prozent Schub herrscht sogar friedliche Stille im Kampfgetümmel.

Benjamin Bezold

Kommentar

Benjamin Bezold

Mit Eurofighter Typhoon ist es wie mit dem realen Vorbild. Wer braucht es eigentlich? Simulationsfreaks lächeln müde über diese Art von Fliegerei. Actionorientierte Hobbypiloten hingegen greifen wegen der eintönigen Missionen und der technisch unausgereiften Grafik nach wenigen Stunden freiwillig zum Schleudersitz. Dabei hätte DIDs neuestes Werk wegen seiner Mischung aus Adventure und Simulation sicherlich das Zeug zum Hit besessen. Stattdessen klickt man sich gestresst von einem Piloten zum nächsten und absolviert wie gehabt brav die Missionen.

Eurofighter Thyphoon

Mindestens:	P266, 64 MB RAM, Win95/98/2000, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Joystick, Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Internet/Netzwerk; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1 CD, ca. 400 MB/350 MB
Internet:	www.rage.co.uk
Sprache:	Deutsch/englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Rage/DID
Veröffentlichung:	Mai 2001
USK-Altersfreigabe:	N. n. b.

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Flugsimulation**
Testversion:	**Testv. vom 23.3.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**71%**
Sound:	**67%**
Mehrspieler:	**69%**
Einzelspieler:	**66 %**

» Einsteigerfreundliche Action-Flugsimulation ohne Tiefgang und Spannung «

Runde Sache



Unfälle und Dreher sind bei den aggressiven Computergegnern an der Tagesordnung.

Alle Strecken der 2000er-Saison dürfen gefahren werden.

Kommentar

Christian Sauerteig

Alle Achtung! Mit dem vierten Teil der Rennspiel-Serie hat Papyrus sein Meisterwerk abgeliefert. Für ein PCA-Gold hätten die künstliche Intelligenz der Gegner und das Handling der Boliden jedoch noch etwas besser abgestimmt werden müssen. Gerade Anfängern wird der Einstieg dadurch unnötig erschwert. Rennspiel-Fans sollten unbedingt zuschlagen.

Schade eigentlich, dass man NASCAR Racing hier zu Lande nur im Eurosport-Nachtprogramm bestaunen kann. Denn NASCAR 4 macht Lust auf mehr!

Gottlob lassen sich die Entwickler von Papyrus (*Grand Prix Legends*) nicht davon entmutigen, dass der NASCAR-Sport bei uns wenig Popularität genießt, und beglücken auch den deutschen Markt mit dem neuesten Teil ihrer Rennspiel-Serie. Kenner des Vorgängers fühlen sich sofort heimisch, denn auf den ersten Blick hat sich nicht allzu viel getan. Prunkstück des Spiels ist die komplette Meisterschaft der 2000er-Saison. Alternativ können Sie eine Testfahrt wagen oder ein Einzelrennen starten. Geht es dann auf die Ovalkurse, auf denen Sie bis zu 42 Gegner erwarten, wird im wahrsten Sinne des Wortes ersichtlich, worauf Papyrus beim vierten Teil Wert gelegt hat. Da wäre zum einen die überaus wirklichkeitsnahe Grafik mit ihren detailreich texturierten Fahrzeugen und Streckenrandobjekten. Doch das ist noch lange nicht alles: Auch die Fahrphysik hat einen riesigen Sprung nach vorn gemacht und ist realistischer denn je. Und als ob das noch nicht genug wäre, haben sich die Entwickler des verbugten Online-Modus des Vorgängers angenommen, so dass Sie sich nun mit bis zu 42 menschlichen Kontrahenten im Netzwerk oder Internet messen können. Einzige Kritikpunkte: Die Computergegner fahren selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad überdurchschnittlich gut und Anfänger müssen einige Eingewöhnungszeit investieren, bis sie sich mit der Handhabung der Wagen vertraut gemacht haben.

Christian Sauerteig



Nicht nur die Rennwagen, auch die Streckengrafik wirkt um einiges detaillierter und realistischer als beim Vorgänger.

NASCAR Racing 4

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D, Open GL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1-4 an einem PC, 6 im Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	428 MB/ca. 100-325 MB
Internet:	www.nascar4.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Papyrus/Havas Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	81%
Sound:	76%
Mehrspieler:	84%
Einzelspieler:	80%

» Trotz kleinerer Mängel: Mit Teil 4 liefert Papyrus das beste NASCAR Racing aller Zeiten! «

E-Racer



Die nette Optik aller Strecken bleibt bis auf weiteres lediglich den Multiplayer-Spielern vorbehalten.

Selten war der Schreiber dieser Zeilen der Verzweiflung näher als beim Test von *E-Racer*. Wie hat er sich auf all die schicken Autos, Kurse und vor allem den Karrieremodus gefreut. Dummerweise macht einem die vollkommen verbugte Gegner-KI einen gewaltigen Strich durch die Rechnung. Egal ob man ein Zeitrennen, eine Meisterschaft oder gleich die Saison startet – es lässt sich kaum ein Wettbewerb gewinnen. Die Computerfahrer schießen einen im wahrsten Sinne des Wortes permanent aus dem Rennen. Die Chancen auf eine gute Platzierung und das damit verbundene Weiterkommen sinken auf null. Immerhin funktioniert der Mehrspielermodus des ansehnlichen Rennspiels einwandfrei und macht sogar richtig Spaß, was über den vermurksten Einzelspielermodus aber nicht hinwegtröstet.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Grafisch kann sich Rages Rennspiel sehen lassen, doch der Einzelspielermodus ist im momentanen Zustand nicht viel mehr als ein schlechter Scherz. Wenigstens läuft der Mehrspielermodus fehlerlos frustfrei. Bleibt zu hoffen, dass ein Patch hier schleunigst Abhilfe schafft.



E-Racer

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-8 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	475 MB/ca. 390 MB
Internet:	www.rage.co.uk
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Rage/Koch Media
Veröffentlichung:	30.04.2001
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta v. März 2001
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	74%
Sound:	69%
Mehrspieler:	72%
Einzelspieler:	35 %

» Echt ärgerlich! In diesem Zustand macht E-Racer ausschließlich im Mehrspielermodus Spaß. «

Adventure Pinball



Zum Glück ist Einstein schon tot. Er würde sonst vielleicht qualvoll sterben, müsste er die Ballphysik von *Forgotten Island* noch miterleben. Einen gewissen Reiz hat der auf der *Unreal*-Engine (!) basierende Flipper trotzdem, weil er eigentlich keiner ist. Statt der üblichen Tische gibt es neun Welten, in denen Sie Aufgaben erledigen müssen. Sie kommen z. B. bei der Story voran, indem Sie Haie treffen, die einen Insel-Bewohner bedrohen. **hfr**

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DDraw, D3D, Glide, Metal, DSound, CD-Audio
Hersteller:	Digital Extremes/EA
Preis:	Ca. DM 65,-
Genre:	Flipper
Grafik:	69%
Sound:	61%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	67 %

Hypertron



In *Hypertron* behaupten Sie sich in einer Sport-Arena gegen Droiden, die Sie mit Vorliebe von der Plattform schubsen. Sobald Sie den Robotern den Saft abgedreht haben, folgt der nächste Schwierigkeitsgrad mit erhöhter Gegneranzahl. Herumfliegende Extras verleihen erhöhte Schusskraft oder Zusatzpunkte. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, die Sounduntermalung ganz witzig und der hektische Spielverlauf zeitweilig ziemlich nervig. **tabu**



Mindestens:	P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Acid Software /Kellas Int.
Preis:	DM 49,95
Genre:	Action
Grafik:	32%
Sound:	36%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	41 %

Rollerbot: Time Journey



In elf Levels jagen Sie einen Ball von einer Plattform zur nächsten, nur um Äpfel an den unmöglichsten Stellen einzusammeln. Sie rollen mit Ihrer Kugel fast unkontrolliert durch die Ebenen, hüpfen gelegentlich, um Extras einzukassieren, und gewinnen so zusätzliche Punkte und Leben. All das in einer vorgegebenen Zeit – mit Gegnern, die so unberechenbar umherwandern, dass bereits im ersten Level all Ihre Leben den Bach runtergehen. **tabu**



Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Acid Software/Kellas Int.
Preis:	DM 49,95
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	16%
Sound:	10%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	18 %

Tread Marks



Bei *Tread Marks* scheppern Sie mit schweren Panzern in feinster Offroad-Manier durch ein 3D-Terrain und nehmen menschliche oder computergesteuerte Kontrahenten aufs Korn. So weit, so gut, so spaßig? Mitnichten, denn die Steuerung ist äußerst umständlich geraten und ziemlich nervig. Im Mehrspielermodus kommt immerhin kurzfristig Laune auf. Eine ernsthafte Konkurrenz für *Tribes 2* stellt *Tread Marks* keinesfalls dar. **cs**



Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound, 16 Sp. Internet/Netzwerk
Hersteller:	Longbow/AAA
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	Online-Spiel
Grafik:	56%
Sound:	62%
Mehrspieler:	65%
Einzelspieler:	50 %

STCC 2

STCC steht für Swedish Touring Car Championship und ist so eine Art Deutsche Tourenwagen-Meisterschaft für Kassenpatienten, bei der überwiegend schwedische Fahrer zum Einsatz kommen, die jenseits Skandinaviens keine Sau kennt. Geht es nach Branchenkrösus EA Sports, soll sich dies mit dem Spiel zur Rennserie ändern. *STCC 2* bietet alle Fahrer, Teams und Strecken der schwedischen Touring-Car-Meisterschaft. Die Grafik und die Fahrphysik machen einen guten Eindruck und kommen der Realität recht nah. Das dürftige Schadensmodell, die schwache Gegner-KI und die umfangreichen Setups, die faktisch null Auswirkung auf das Renngeschehen haben, sorgen hingegen für Frust. Zusätzlicher Ärger ist durch die Rennkommissare vorprogrammiert, die fast jeden Auffahrunfall mit einer Disqualifikation (!) bestrafen …

Christian Sauerteig



Kommentar

Christian Sauerteig

Kaum zu glauben, dass der Vorgänger das beste Spiel Skandinaviens gewesen sein soll. Denn der zweite Teil kommt keinesfalls an das Tourenwagen-Spiel TOCA 2 heran – und das hat immerhin schon zwei Jahre auf dem Buckel.



Volvo gegen Audi: Zumindest grafisch kann es das Spiel zur schwedischen Tourenwagen-Meisterschaft mit TOCA 2 aufnehmen.

STCC 2

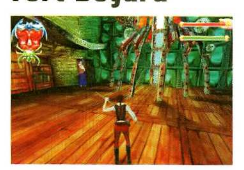
Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-8 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	482MB/ca. 500 MB
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Dice/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	73%
Sound:	80%
Mehrspieler:	67%
Einzelspieler:	66%

» Ansatzweise gute Tourenwagen-Simulationen mit technischen Mängeln. Keine Gefahr für TOCA 2! «

Fort Boyard

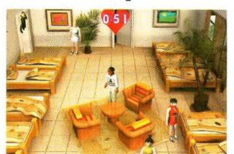


Spiele zu TV-Shows sind irgendwie immer von extrem bescheidener Qualität. Und auch das Spiel zur Abenteuershow *Fort Boyard* reißt keine Bäume aus. Der Ansatz, aus der *Tomb Raider*-Perspektive das aus dem Fernsehen bekannte Fort Boyard erkunden zu können, ist durchaus gelungen, die Umsetzung mitsamt der ungenauen Steuerung und den dürftigen Rätseln allenfalls durchschnittlich. Fans freuen sich in jedem Fall über den fairen Preis. **cs**



Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Microids
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Adventure
Grafik:	70%
Sound:	53%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	44%

Girlscamp



Kaum haben wir die TV-Show ohne Dauerschäden überstanden, folgt die PC-Verblödungsattacke: Als Camp-Bewohnerin müssen Sie neun Tussen ausschalten. Entweder, Sie gewinnen bei Schlamm-Ballerduellen – wobei Gegnerinnen vorher mit Beleidigungen geschwächt werden dürfen. Oder Sie setzen einen Boy of the Week ein, der die Konkurrenz anbaggert und zum Auszug bewegt. Wir danken Gott, dass man das Spiel nach 15 Minuten durch hat. **hfr**

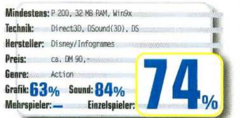


Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DDraw, DSound
Hersteller:	NovaTrix/Egmont
Preis:	Ca. DM 50,-
Genre:	Action-Adventure
Grafik:	38%
Sound:	41%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	12%

Ein Königreich für ein Lama



Ein Spucktier zum Knutschen! Das Action Game (nicht verwechseln mit der Junior-Version!) versprüht den Witz des Kinostreifens. Dessen beste Szenen treiben die Story in Kurzfilmen voran. Ihr Sprüche klopfendes Lama hüpft, spuckt und kickt sich in Karate-Manier durch acht Welten. Cool: Einige Levels zeigen Anleihen aus Rennspielen und Titeln wie *Track & Field* (Bild) oder *Dark Project*. **hfr**



Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Direct3D, DSound(3D), DS
Hersteller:	Disney/Infogrames
Preis:	ca. DM 90,-
Genre:	Action
Grafik:	63%
Sound:	84%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	74%

m&m: The Lost Formulas



Die m&m-Pakete sind über die komplette Stadt verteilt und nun liegt es an Ihnen, sie wieder einzusammeln. So kurven Sie in einem von mehreren Minispielen mit einem Auto quer durch die Straßen, weichen Hindernissen aus und sammeln kräftig. Jüngeren Spielern könnte das sicher Spaß machen, alle anderen haben nur ein müdes Lächeln dafür übrig. **tabu**



Mindestens:	P 233 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Bink Video/Jowood
Preis:	Ca. DM 30,-
Genre:	Geschicklichkeit
Grafik:	16%
Sound:	10%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	17%

Zauberhafte Helden?

Fakten
- 2 Kontinente
- 9 Städte
- Rund 50 Nebenaufträge
- 4-köpfige Gruppe
- Combo-Angriffe
- Knapp 100 Waffen
- Über 200 andere Gegenstände
- 29 Zaubersprüche
- Über 60 Gegnertypen



Im Inventar rüstet der Spieler seine Helden aus. Jedes Kleidungsstück und jede Waffe ist auch im Spiel sichtbar.

Wenn die Qualität eines Rollenspiels vom Namen der Hauptfigur abhängen würde, Summoner wäre ein Fall für den gelben Sack. Joseph? Wie bitte? Kann jemand heißen wie ein von Gott um die (Heilands)-Zeugung geprellter Zimmermann und trotzdem ein Held in einem spannenden Fantasy-Abenteuer sein?

Joseph war schon als Kind magiebegabt. Statt aber wie ein anständiges Balg vielleicht mal ein paar weiße Hasen aus dem Hut zu zaubern, machte er gleich großkotzig auf Geister- und Dämonenbeschwörer (englisch für „Summoner"). Das ging eines unschönen Tages mächtig in die Pampers, als der kleine Hosenscheißer seinen Heimatort Ciran vor Angreifern schützen wollte und eine gewaltige Kreatur herbeirief. Die Feinde konnten getrost abziehen und Kaffee trinken gehen, weil Joseph noch so unerfahren war und seinen tollen Retter nicht im Griff hatte. Dieser schnitzelte nämlich kurzerhand fast alle Dorfbewohner weg. Seither lebt der mittlerwei-



Rosalind und Jekhar sind bereit für den Kampf. Das doppelköpfige Skelett macht das Duo überraschend von der Seite an.



Joseph kann Elementargeister oder Dämonen beschwören. Die Magieeffekte sehen überhaupt sehr hübsch aus. In dieser Szene bringen sie selbst in die triste Höhle etwas Farbe.



Die Zwischensequenzen sind überwiegend in der Spielgrafik gemacht und durchweg sehr gut. Hier haben wir eine Audienz bei König Bellias und seiner kritisch dreinblickenden Gattin.

le 19-Jährige im Exil, will von Zaubertricks nichts mehr wissen und hat seine Vergangenheit verdrängt. Die holt ihn aber schnell ein: Vier ominöse Skelettreiter fallen mit einer Armee über die neue Wahlheimat Masad her und legen sie in Schutt und Asche. Und der Spieler steht nach dem Massaker erst mal ziemlich doof zwischen brennenden Häusern.

Hol dies, hol das

In der ersten Stadt vermittelt *Summoner* Ihnen bei einer Einführung die Grundlagen des Spiels. Sie laufen herum, orientieren sich mittels automatischer Kartenfunktion, sprechen mit den wenigen Überlebenden, murksen ein paar Soldaten ab und sammeln alles ein, was nicht festgenagelt ist. Von einem gewissen Aesik gibt's gar den ersten von vielen ähnlichen Mini-Jobs („Hol mir dies, dann kriegst du das!"). Die werden zwecks Übersicht alle brav in ein Quest-Buch eingetragen, müssen nicht erledigt werden, bringen aber Erfahrungspunkte und Bezahlung in Form von Tränken, Waffen, Geld, etc. Am Ortsrand erfahren Sie schließlich, dass Ihr Schützling ein echtes Problem hat. Der Grund, warum der Nachbarkontinent Orenia im Königreich Medeva mächtig Randale veranstaltet, ist nämlich Joseph selbst! Dieser wird vom bösen Imperator Murod gefürchtet, weil der junge Beschwörer einer Prophezeiung zufolge eines Tages als großer Rächer auftreten wird. Jetzt geht das Abenteuer erst richtig los: Joseph macht sich auf die Suche nach seinem alten Lehrer Yago, von dem er weitere Hintergründe erfährt. Unser Hauptakteur soll seine schlummernde Gabe wecken und Murod zeigen, dass er auf der Welt unerwünschter als ein Spiele-Bug ist. Dafür muss Joseph die magischen Summoner-Ringe finden, die es blöderweise nicht beim Juwelier um die Ecke zu kaufen gibt. „Gehe nach Iona. Das ist unsere einzige Hoffnung." Yagos letzter Rat vor einer langen Reise klingt nicht gerade nach einem entspannenden Urlaub auf Ibiza.

Fürs Leben lernen

Während Ihrer Odyssee durch neun Städte, die Wildnis dazwischen und diverse düstere Höhlensysteme schließen sich Ihnen drei Abenteurer mit unterschiedlichen Talenten an. Flece ist Diebin, kann Schlösser knacken und später auch schleichen oder heimtückische Angriffe von hinten ausführen. Rosalind erweist sich als außerordentlich magiebegabt und Krieger Jekhar als Meister des Nahkampfes, der einem Schwerthieb schon mal einen Karatetritt folgen lässt. Wie der Spieler die Damen und Herren bei einem Aufstieg in eine neue Stufe über die Sonderfähigkeiten hinaus entwickelt, ist ihm freigestellt. Denkbar wäre, Josephs Erfahrungspunkte weitgehend in den Schwertkampf sowie Beschwörungskräfte zu investieren. Flece könnte man aufs Bogenschießen und Jekhar auf Äxte und schwere Rüstungen spezialisieren. Rosalind

Vergleich

Gothic sieht deutlich besser aus, hört sich besser an, besitzt die außergewöhnlichere Story und wirkt viel realistischer, was auch durch die größere spielerische Freiheit zustande kommt. Trotzdem: *Summoner* ist einen Blick wert, besonders für Einsteiger ins Genre oder Fans des mittlerweile etwas veralteten *Darkstone*.

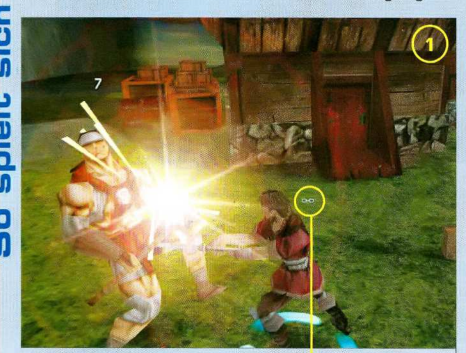
Gothic	90 %
Summoner	80 %
Darkstone (abgewertet)	71 %

würde eine gute Heilerin oder auch Kriegsmagierin abgeben. Die meisten Fähigkeiten sind nicht von Anfang an zu sehen. Nein, es kommen immer wieder neue hinzu, die dann verbessert werden dürfen. Das sorgt für Spannung! Dank des vielfältigen Skill-Systems und der Unmengen an Waffen, Rüstungen und magischen Gegenständen lautet das Motto: Alles geht, nichts muss.

Weil das Hochzüchten und Wandern allein des Rollenspielers Last wäre, hat das Kampfsystem bei *Summoner* einen wichtigen Anteil am Spielspaß. Zu Beginn allerdings, etwa während der ersten zwei Stunden, sind die Gefechte nicht sonderlich prickelnd. Das liegt an den anfangs beschränkten Fähigkeiten Josephs und andererseits an der Tatsache, dass er schweineeinsam ist. Nur die so genannten Kettenangriffe helfen, dass der Spieler beim automatischen Hauen und Stechen nicht wegpennt. Denn um wirkungsvolle Schlagkombinationen auszuführen, müssen Sie wenigstens hin und wieder die rechte Maustaste drücken (vgl. Kasten „So spielt sich *Summoner*"). Ansonsten gilt eigentlich nur: Möglichst aus erhöhten Positionen oder von hinten attackieren, dann winken Trefferboni. Wenn Sie endlich mindestens drei Kämpen in der Gruppe und ein paar Zaubersprüche drauf haben, steigt die Metzel-Motivationskurve sprunghaft. Das liegt auch an den vielen

So spielt sich Summoner

Die größte Besonderheit an *Summoner* sind die so genannten Kettenangriffe. Wer im richtigen Moment auf den Gegner rechtsklickt, erhält eine zusätzliche Attacke. So sind Sie in der Lage, ganze Serien von Schlägen regnen zu lassen. Der Konkurrent kann sich erst wieder wehren, wenn der Spieler das Timing verpatzt (1). Haben Sie erst einmal eine Gruppe, steuern Sie nur eine Figur direkt, die anderen folgen automatisch. Das Verhalten im Kampf ist aber im Charaktermenü einstellbar (2). Bei den rund 50 Nebenaufträgen geht es vorwiegend darum, viel herumzulatschen, mit Leuten zu sprechen und schließlich Gegenstand A zu besorgen, um ihn bei Person X abzugeben (3). Abwechslung kommt eher in der Hauptstory auf. Einen Abschnitt muss Diebin Flece z. B. alleine bewältigen. Sie will im Königspalast à la *Dark Project* ein Amulett stehlen und soll vor allem Josephs ehemaligen Lehrer Yago finden. Das Problem: Es wimmelt vor Wachen, die sie nicht sehen dürfen (4). Außerdem erfordert manch verschlossene Tür den Einsatz ihres Spezialtalents „Schlösser knacken".



Für Kombinationsschläge müssen Sie im richtigen Moment klicken – immer dann, wenn das Kettensymbol zu sehen ist.



Wie Ihre Kumpanen agieren, stellen Sie im Charaktermenü ein. Rosalind weisen wir die KI-Einstellung Heiler/Zauberer zu.



Nebenauftrag: Joseph soll einen Dieb stellen, ihm gestohlene Sachen wegnehmen und zum Eigentümer zurückbringen.



Diebin Flece schleicht durch den Palast. Hier versteckt sie sich in einem Zimmer vor einer patrouillierenden Wache.

abwechslungsreichen Gegnern, die Ihnen im Lauf des Abenteuers ins Schwert rennen.

Der Kampf-Knigge

Für jeden Charakter dürfen Sie eine von sechs Verhaltensweisen festlegen, unter anderem „Nahkampf", „Fernkampf", „Heiler" oder „Zauberer". Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, können aber bei allzu großer Hektik angehalten werden – ähnlich wie bei *Baldur's Gate 2*. Das senkt den Blutdruck und bringt zudem eine Menge Taktik ins Spiel. Bei einem Duell mit einem stärkeren Zwischengegner samt Helfergeschmeiß zum Beispiel, wenn Sie sich nicht auf die künstliche Intelligenz Ihrer Kumpanen verlassen wollen: Space-Taste drücken

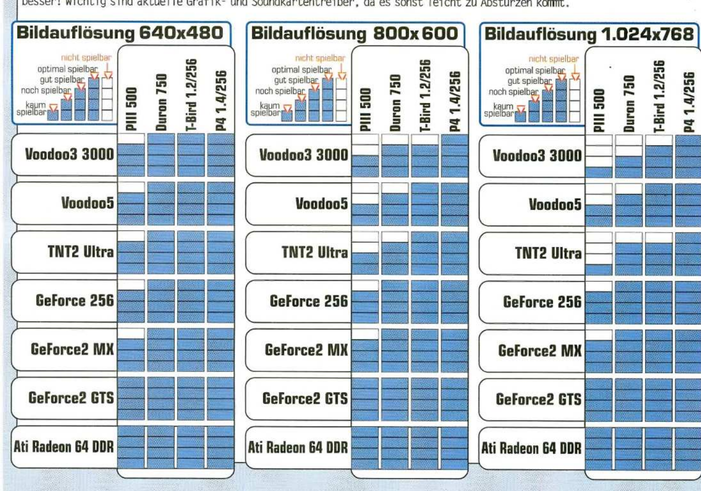


Summoner

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Geschwindigkeit Ihres Rechners spielt keine so wichtige Rolle wie die Größe des Hauptspeichers: Je mehr RAM, desto besser! Wichtig sind aktuelle Grafik- und Soundkartentreiber, da es sonst leicht zu Abstürzen kommt.



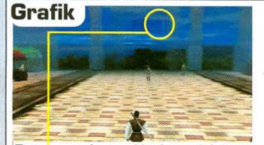
Sound & Musik

Die Sprachausgabe der englischen Version klingt bei den Zwischensequenzen hervorragend. Ansonsten bleibt das Spiel stumm, will heißen: Bei so genannten Gesprächen wird nix gesprochen. Die sphärische Musik wechselt von Örtlichkeit zu Örtlichkeit und der Sound tönt ordentlich, aber unspektakulär.

Pro & contra

- ⊕ Vielseitige Charakterentwicklung
- ⊕ Ausrüstung ohne Ende
- ⊕ Kampfsystem
- ⊕ Intuitiv bedienbar
- ⊕ Coole Gegner
- ⊕ Gute Zwischensequenzen
- ⊕ Karte mit Notizfunktion
- ⊖ Zäher Beginn
- ⊖ Viele 08/15-Nebenaufträge
- ⊖ Hakelige Steuerung
- ⊖ Kaum Sprachausgabe

Grafik



Das, was da am Horizont leicht grau schimmert, soll einmal eine Mauer werden, dauert eben nur ein bisschen länger ...

Summoner sieht schön bunt, aber nicht sonderlich realistisch aus. Viele Nichtspielercharaktere gleichen sich wie einem Ei dem anderen. Wirklich unschön: Der Bildaufbau am Horizont (vgl. Screenshot) erfolgt selbst bei maximaler Sichtweite enorm schleppend.

Installation & Mehrspielermodus

Summoner belegt wahlweise 800 MB oder 1,4 GB auf der Festplatte. Die Ladezeiten sind erfreulich kurz. Im Mehrspielermodus hacken Sie sich mit bis zu drei Kollegen durch die Levels, müssen aber auf die Story verzichten.

Steuerung

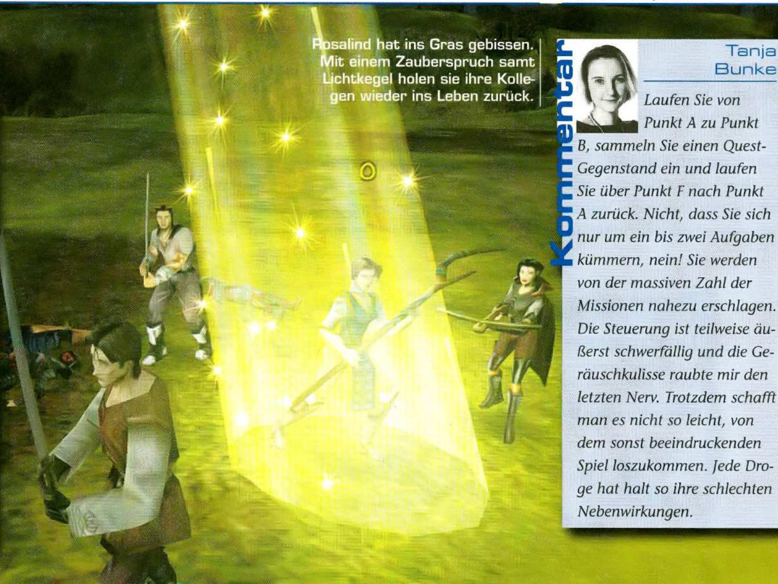
Da die Kameraperspektive bei einem Richtungswechsel zeitweise für einige Verwirrung sorgt, bleiben die Figuren gerne an Ecken hängen und treten sich gegenseitig auf die Füße. Dann ist manuelles Nachbessern per frei dreh- und zoombarer Grafik angesagt. Auch die Interaktion mit der Umwelt funktioniert nicht exakt. Beispiel: Ein „unglücklicher" Mausklick genügt und Sie werden in Gespräche mit NSCs verwickelt, die Sie gar nicht führen wollen.



Kommentar

Harald Fränkel

Ja, das „Kamerakind" des Spiels hätte ich gern mit dem Tastaturkabel erwürgt, und zwar gaaanz laaangsam. Ferner hasse ich es, Dialoge laut lesen zu müssen, damit wenigstens etwas Gesprächsatmosphäre aufkommt. Nachdem ich gelernt hatte, ein Auge und ein Ohr zuzudrücken, machte Summoner plötzlich viel Spaß. Es gibt ständig neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Talente, Zaubersprüche und Bösewichter zu entdecken. Das weckt den Jagd- und Sammeltrieb und lenkt prima ab – dein Glück, Kamerakind!



Rosalind hat ins Gras gebissen. Mit einem Zauberspruch samt Lichtkegel holen sie ihre Kollegen wieder ins Leben zurück.

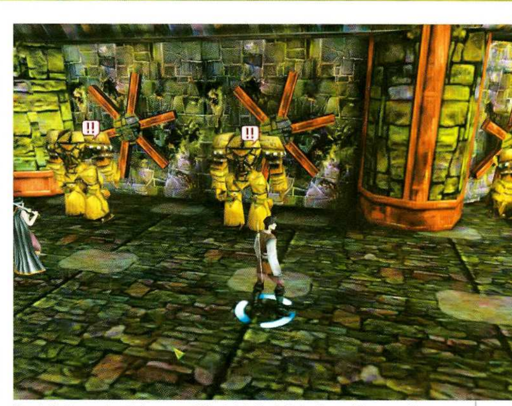
Kommentar

Tanja Bunke

Laufen Sie von Punkt A zu Punkt B, sammeln Sie einen Quest-Gegenstand ein und laufen Sie über Punkt F nach Punkt A zurück. Nicht, dass Sie sich nur um ein bis zwei Aufgaben kümmern, nein! Sie werden von der massiven Zahl der Missionen nahezu erschlagen. Die Steuerung ist teilweise äußerst schwerfällig und die Geräuschkulisse raubte mir den letzten Nerv. Trotzdem schafft man es nicht so leicht, von dem sonst beeindruckenden Spiel loszukommen. Jede Droge hat halt so ihre schlechten Nebenwirkungen.



In der Karte (l.) sind Notizen möglich. Wichtige NSCs wie der Rüstungsschmied machen sich durch Ausrufezeichen bemerkbar.



Drei Golems betätigen auf Befehl drei Schalter. Um an dieser Stelle voranzukommen, müssen wir Flece und Joseph trennen.

und das Bild friert ein. Mit Joseph einen Golem beschwören. Zur Bogenschützin Flece umschalten und einen Schuss abfeuern. Jekhar auswählen und direkt in den Nahkampf scheuchen. Rosalind anklicken und auf sichere Distanz schicken, damit sie den Krieger bei Bedarf aus der Ferne heilen kann. Wieder Space drücken und Ihre Befehlsempfänger tun, wie ihnen geheißen! Ein herbeigerufener Golem macht Ihre Gruppe übrigens vom Quartett zum Quintett und darf auf Wunsch genauso gesteuert werden.

Unser Fazit

Zurück zur Eingangsfrage. Darf ein Held in einem Rollenspiel Joseph heißen? Unser Fazit: Ja! Wenn der überwiegende Rest so (weitgehend) stimmig ausfällt wie bei *Summoner*, kann der Name des Hauptdarstellers von uns aus auch Giselher, Waldemar oder – noch schlimmer – Harald lauten.

Harald Fränkel

Summoner

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, EAX-kompatible Soundkarte
Grafik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound (3D), EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Spieler Netzwerk/Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1,2 GB (2 CDs)/800 MB-1,4 GB
Internet:	www.summoner.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Volition/THQ
Veröffentlichung:	Mitte Mai
USK-Altersfreigabe:	Vorauss. ab 12 Jahre

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Engl. Verkaufsversion 1.10
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	76 %
Sound:	70 %
Mehrspieler:	79 %
Einzelspieler:	80 %

» Keine Hauptspeise wie Gothic oder Baldur's Gate 2, aber als Snack durchaus schmackhaft. «

Sparen Sie über 100,- DM

Portofreie Lieferung!

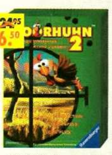
Jetzt 1 JAHR Mitgliedschaft testen

Wer wird Millionär
69.95 23.50

52541 0
Wer wird Millionär?



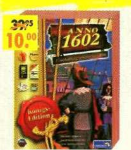
51912 4
MS Encarta Weltatlas 2001



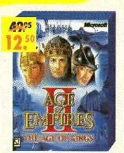
51629 4
Moorhuhn 2



52532 9
You Don't Know Jack 2



50466 2
Anno 1602 Königsedition



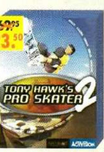
57704 9
Age of Empires II



53651 6
Speedboat Raser



52935 4
Gunman Chronicles



52510 5
Tony Hawk's Pro Skater 2



53668 0
Bundesliga Manager X



51196 4
Die Sims



51472 9
Diablo 2



52531 1
Der Patrizier II



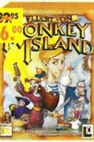
52509 7
Die Siedler IV



53621 9
F1 Racing Championship



52542 8
Baldur's Gate II



52903 2
Flucht von Monkey Island



52496 7
FIFA 2001



53657 3
LEGO: Abenteuer auf der Insel 2



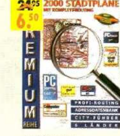

53650 8
Die Rache der Sumpfhühner 3



53285 3
MultiLingua English One 2.0



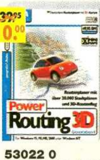
53369 5
Das Telefonbuch. Für Deutschland.



53371 1
2.000 Stadtpläne



52078 3
Bertelsmann Universallexikon 2001



53022 0
PowerRouting Deutschland 3D 4. Generation



53338 0
3D Designer Haus 2.0



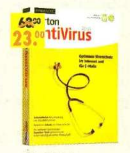
52190 6
Marco Polo Reiseplaner 2001/02



52775 4
MAGIX MP3 Maker Gold



51925 6
Print Artist 8.0



52495 9
Norton Anti Virus 2001



52601 2
WISO Börse 2.5



51910 8
MS Encarta plus 2001

Vergleichen Sie:

- Zwei Wochen völlig unverbindlich **testen!**
- 4 mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs.
- Noch mehr Produkte und Zusatzinformationen im **Internet.**
- Bücher in exklusiver Club-Ausstattung **garantiert günstiger** als im Handel!
- Jetzt die Club-Mitgliedschaft für zunächst **1 Jahr!**

Erlebe die Club-Vorteile!



Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte die Club-Vorteile kennen lernen, da ich zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann bin. Bitte schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel für 14 Tage zur Ansicht.
Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Alle Artikel nur solange der Vorrat reicht.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AF 07738/04868

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail

Meine 3 Wunsch-Titel
1
2
3





Diese Datenbank gibt es als Dankeschön fürs Testen! Sie dürfen sie auf jeden Fall behalten!

**Sie erreichen uns auch per Fax: 0180/5220111*
oder Internet: www.click-the-club.de/action**

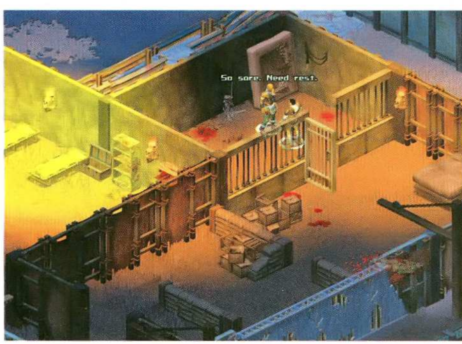
*dtms 0,24 DM/Min.

Ein guter Scharfschütze knallt die Gegner auch aus diesem Bunker. Ein zweiter Charakter nutzt die Ablenkung und schleicht sich an.

Düstere Zukunft

Mad Max lässt grüßen: Mutanten, steinzeitliche Stämme und plündernde Banditen sind fast alles, was der Atomkrieg von der Zivilisation übrig ließ. Die Bruderschaft des Stahls hat die Jahre in Bunkern überstanden und drängt jetzt wieder in die Welt.

Allein die Gefechte des fantastischen Rollenspiels *Fallout* reichen, um den Inhalt für ein ganzes Strategiespiel zu liefern. In *Fallout Tactics* übernehmen Sie das Kommando über eine kleine Truppe der Bruderschaft des Stahls, die in der lebensfeindlichen Wüste Überbleibsel aus vergangenen Tagen bergen, friedliche Stämme beschützen oder einfach nur unerforschte Gebiete auskundschaften soll. Es existieren keine Quests, Rätsel oder aufwendigen Dialoge – nur die Charakterentwicklung ist von den prächtigen Rollenspielelementen übrig geblieben. Dafür geht es in den endlosen Gefechten ordentlich zur Sache: Je nach Training übernehmen Ihre Teammitglieder eine Aufgabe als Scharfschütze, Nahkämpfer, Sprengstoffexperte,



Derber Fallout-Humor: Die Banditen hielten diesen Wilden für ihre menschenverachtenden Spielchen gefangen.


In einer gewaltigen Explosion geht dieses Treibstofflager hoch. Zwei Banditen in der Nähe verabschieden sich mit.



Eine Garbe aus der Kalaschnikow beendet die Schreckensherrschaft dieses Gangsterbosses.

Vergleich

Obwohl die Grafik von *Jagged Alliance 2* deutlich unterlegen ist, kann es sich durch bessere KI und abwechslungsreichere strategische Möglichkeiten gegen *Fallout Tactics* behaupten. *Commandos* hebt sich hingegen durch die ausgefeilteren Taktiken und eine bessere Optik ab. Nur *Star Trek Away Team* ist ähnlich anspruchslos wie *Fallout Tactics*.

Jagged Alliance 2 (abgewertet)	84%
Commandos	82%
Fallout Tactics	72%
Star Trek Away Team	69%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Von Fallout Tactics hatte ich mir deutlich mehr versprochen: Story, Zwischensequenzen und Dialoge sind nur in Ansätzen vorhanden, obwohl gerade hierdurch Atmosphäre und letztendlich der Spielspaß aufkommt. Trotz der schlechten KI und der auf Dauer monotonen Spielweise ist Fallout Tactics dank der wenigen Rollenspielelemente noch ein gutes Spiel.

Kundschafter, Schlösserknacker oder Dieb. Die richtige Koordination von Ausrüstung und Fähigkeiten der Charaktere sowie das taktische Vorgehen sind entscheidend.

Stellungskrieg

Für gewöhnlich versuchen Sie mit Ihrem Team, in befestigte Lager einzudringen, um dort etwas zu stehlen, Geiseln zu befreien oder einfach sämtliche Gegner auszuknipsen. Sind die Feinde erspäht, geht es ihnen mit Gewehren, Maschinenpistolen, Granaten oder, wenn's mal still und leise sein muss, mit dem Messer an den Kragen. Geübte Leisetreter schleichen sich mitten unter die Feinde, überraschen sie im Schlaf oder erkunden nur die Positionen der einzelnen Wachtposten. Ob Sie die meist gut verschanzten Gegner in langen Schusswechseln ausschalten oder die Stellungen durch geschickte Flankenmanöver in die Zange nehmen, bleibt Ihnen überlassen. Leider verhalten sich Ihre Widersacher ausgesprochen dämlich. Auf überraschende Aktionen warten Sie vergeblich. Natürlich können Sie die Herausforderung durch den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Dadurch steigt aber nur die Stärke der Gegner und nicht deren Intelligenz.

Frontbericht

Echten Spielspaß, Motivation und Atmosphäre generieren nur die Hintergrundgeschichte, einige knappe Dialoge und die wie schon in *Fallout* überzeugend in Szene gesetzte Umgebung. Immerhin hat Interplay die Optik von *Fallout* dem heutigen Standard angepasst: Die gesamte Landschaft besteht zwar aus den bereits bekannten Grafikelementen von *Fallout*, aber die Auflösung lässt sich nun auf bis zu 1.024x768 Pixel hochschrauben, wodurch zumindest eine ordentliche Übersicht gewährleistet ist. Die endlosen Gefechte sind auf Dauer allerdings zu monoton. Da stellt die Charakterentwicklung Ihres Helden und seiner in der Kommandozentrale der Bruderschaft angeheuerten Helfer nach jedem Stufenaufstieg eine willkommene Abwechslung dar.

Alexander Geltenpoth



Im Bunker der Bruderschaft des Stahls können Sie mit Ausrüstungsgegenständen und Waffen handeln.

Fallout Tactics

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 333, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound3D, A3D, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	18 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.600 MB/745-1.600 MB
Internet:	www.interplay.com/falloutbos
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Interplay/Virgin
Veröffentlichung:	April 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Strategie**
Testversion:	**Testmuster v.15.3.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**78%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**76%**
Einzelspieler:	**72%**

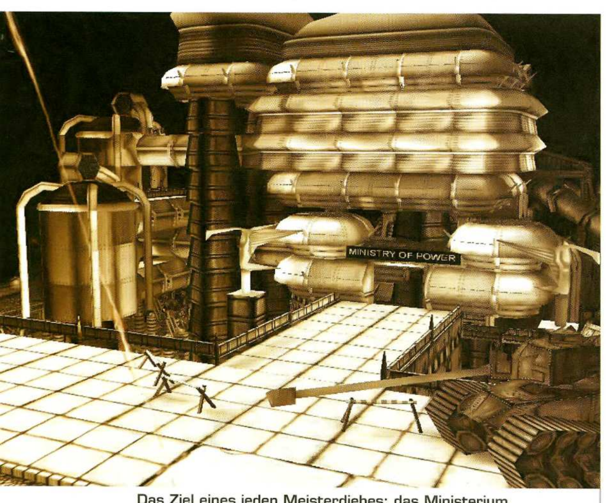
» Strategisch monoton, aber Fallout-Flair und Rollenspielelemente können überzeugen. «

Fakten
- 20 Einbruchsziele
- 70 „aktive“ Gebäude
- Große 3D-Stadt
- Mehr als 60 Personen
- Über 50 Fluchtfahrzeuge

In Anlehnung an den Commodore-C64-Klassiker „They stole a Million“ schlüpfen Sie bei Neos zweiter Einbruchssimulation in die Rolle eines vornehmen Gentleman-Verbrechers und sind – na klar – auf den ganz, ganz großen Coup aus ...

Da lacht der Gauner! Bis zum ganz großen Coup ist's allerdings ein weiter Weg ...

Diebisches Vergnügen



Das Ziel eines jeden Meisterdiebes: das Ministerium.

Sollten Sie noch Erinnerungen an den ersten Teil des österreichischen Gangster-Epos' haben, streichen Sie diese bitte komplett aus Ihrem Gedächtnis! Denn abgesehen vom gaunerischen Hintergrund hat *Der Clou! 2* mit seinem Vorgänger absolut gar nichts mehr zu tun. War *Der Clou!* (Erscheinungstermin 1994) noch ein klassisches Adventure mit fest vorgegebenem Handlungsstrang, präsentiert sich dessen Nachfolger als „Einbruchssimulation“, bei der es einzig und allein darum geht, einen Bruch nach dem anderen zu begehen. Eine feste Storyline, die den Spieler an einen vorgeschriebenen Handlungsstrang kettet, gibt es nicht.

Wat, wer bist du denn?

Sie schlüpfen dabei in die Rolle des zwielichtigen Möchtegern-Ganoven Matt Tucker, der frisch in der Stadt eingetroffen ist und sich nun daran macht, ein eigenes Gauner-Imperium aufzubauen. Doch um sich mit dem Titel des bekanntesten und geschicktesten Einbrechers der Stadt zu schmücken, bedarf es einigem an Arbeit. Ein echter Gentleman-Verbrecher gibt sich nämlich nicht mit lächerlichen Handtaschendiebstählen ab, sondern plant in den eigenen vier Wänden heimlich, still und leise seinen nächsten Coup.

Schauplatz des Spiels ist ein finsteres und stets vernebeltes Städtchen, das nicht nur für eine stimmige Atmosphäre sorgt,

sondern sich mit seiner schmucken und frei dreh- und zoombaren 3D-Grafik auch sehen lassen kann und im Vergleich zum artverwandten *Raub* eine wahrhaft lebendige Umgebung bietet: Autos fahren umher, bellende Hunde streunen durch die verwinkelten Gassen, Bürger besuchen Bars und Wachleute ziehen nachts ihre Runden.

Die Steuerung ist erfreulich leicht gehalten. Wie in klassischen Point-and-Click-Adventures genügt ein Mausklick, um Matt in Bewegung zu setzen. Ein Doppelklick auf die optional einblendbare Karte manövriert Sie direkt zum gewünschten Ziel. Das Wegfindungssystem offenbarte leider einige Schwächen, so kam es des Öfteren vor, dass Matt zunächst auf eine Straße bewegt werden musste, bevor er den rechten Weg einschlug, ohne sich in irgendwelchen Hinterhöfen zu verrennen. Manipulierbare Objekte wie Haustüren, Fenster oder sonstige Gegenstände lassen sich mittels gedrückter Maustaste öffnen beziehungsweise aktivieren, Personen auf gleiche Weise ansprechen – einfacher geht's nimmer!

Tatütata, Polizei ist da

Ausgangspunkt aller Aktivitäten ist der schnieke Schreibtisch Ihrer Wohnung, an dem sämtliche kriminellen Machenschaften geplant werden. Per Mausklick wählen Sie das Zielgebäude aus, akzeptieren die Bedingungen (z. B. mindestens Beute im Wert von 1.200 Mark zu machen) und machen sich dann an die eigentliche Planung. Dazu schaltet das Spiel in eine Art Aufnahme-Modus (siehe Kasten „So spielt sich ...“), bei dem Sie mit Matt und eventuellen Kumpanen in Ihr Zielobjekt eindringen. Denken Sie, ins Blickfeld eines Wachmannes oder in den Sensor einer Alarmanlage geraten zu sein, können Sie einfach noch mal kurz zurückspulen und die Situation anders meistern – so lange, bis Sie denken, alles richtig gemacht zu haben und wieder in Ihrem Fluchtwagen sitzen. Danach können Sie den Einbruch starten und nicht mehr korrigierend eingreifen. Haben Sie bei Ihrer Planung doch einen Fehler gemacht, scheitert der



Obacht: Färbt sich bei einem Einbruch der Balken der Hörschwelle rot, wird Alarm geschlagen.



Auf CD-ROM

Exklusiv-Demo

Ob Sie das Zeug zum Meisterdieb haben, testen Sie am besten anhand unserer Demoversion.

Clou2demo.exe

So spielt sich Der Clou! 2

Der Weg zum perfekten Einbruch ist alles andere als leicht. Wir zeigen Ihnen, wie Sie zumindest ein paar Urlaubern ihre Wertsachen abknöpfen können und nebenbei den Hotel-Safe knacken.



Zunächst wird am heimischen Schreibtisch das Ziel ausgeguckt. In diesem Fall das noble Jewel's Memorial Hotel. Reiche Hotelgäste versprechen eine fette Beute.



Danach muss ein Fluchtauto gewählt und ein geeigneter Komplize ausgesucht werden. Außerdem brauchen Sie genügend Einbruchswerkzeug für den Bruch.



Und los geht's. Matt macht sich mit einem Dietrich an der Hoteltür zu schaffen, während sein Komplize Schmiere steht. Jetzt nur nicht zu viel Lärm machen ...



Nach kurzer Suche hat Matt den Safe entdeckt. Während der Wachmann im Flur patrouilliert, knackt er den Safe ... nach einigen Spielminuten ist dieser endlich geöffnet.



Jawoll, das hat sich gelohnt! Vier dicke Geldbündel lächeln Matt an. Jetzt geht es weiter in die oberen Stockwerke, um noch ein paar Hotelgäste auszunehmen.

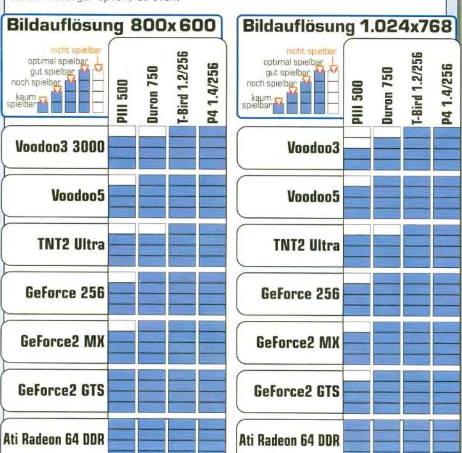


Zielstrebig und schnell macht sich Matt an die Arbeit, knackt ein Schloss nach dem anderen und findet in einem Zimmer eine damenlose Handtasche – nichts wie weg hier!

Der Clou! 2 PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Geschwindigkeit Ihres Computers spielt für das Spiel nicht so eine große Rolle wie die Größe Ihres Hauptspeichers (RAM). Über je mehr RAM Sie verfügen, desto flüssiger spielt es sich.



Sound & Musik

Der stimmige und keinesfalls nervende Soundtrack sorgt für eine passende Atmosphäre und baut gerade bei Einbrüchen geschickt einen Spannungsbogen auf. Das Tapsen von sich nähernden Wachleuten oder das Holzknarzen beim Aufbrechen einer Tür ist im Wortsinn hörenswert.

Steuerung

Die Steuerung geht erfreulich leicht von der Hand. Mit wenigen Mausklicks lässt sich die Spielfigur durch die Stadt führen und auch die Einbrüche sind steuerungstechnisch unproblematisch. Das Wegfindungssystem hingegen lässt etwas zu wünschen übrig.

Pro & contra

- ⊕ Ordentliche Optik
- ⊕ Innovative Spielidee
- ⊕ Spannende Missionen
- ⊖ Unpräzises Wegfindungssystem
- ⊖ Teils unübersichtliche Kameraführung
- ⊖ Langatmige Einbruchsplanung

Grafik

Die 3D-Grafik ist nett anzuschauen und die Animationen der comicartigen Spielfiguren flüssig. Bei näherer Betrachtung wirken diese allerdings ziemlich klobig. Für Kurzweil sorgen stimmige und cartoonartige Zwischensequenzen.



In persönlichen Gesprächen können Sie versuchen, Komplizen für Ihre ganzen düsteren Machenschaften zu finden.

Bruch, dennoch dürfen Sie Ihr Glück erneut versuchen. Gelingt ein Coup, schalten sich neue Einbruchsziele frei. Insgesamt stehen 20 Gebäude zum Einbrechen bereit. Ihre erbeutete Ware können Sie bei einem der zahlreichen Hehler „umsetzen". Das verdiente Geld kann dann in neues Equipment wie Dietriche, Brecheisen, Äxte, Lötkolben und neue Autos investiert werden. Vom klapprigen VW-Käfer-Verschnitt mit Schrottplatzwert bis zum sündhaft teuren Sportflitzer kann bei dem herrlich unseriösen Autohändler so ziemlich alles erworben werden.

You're my heart, you're my soul

Mit fortschreitender Spieldauer geraten die Einbrüche immer komplizierter und die Planung muss noch akribischer und detaillierter ausgeführt werden. Den Einbruch im Tante-Emma-Laden meistern Sie noch alleine, doch größere Diebeszüge verlangen nach bis zu drei Komplizen, die sich natürlich auch vom Gewinn eine gewaltige Scheibe abschneiden. Teamwork ist bei dicken Fischen natürlich oberstes Gebot. Während beispielsweise ein Komplize die Wachleute ablenkt, knacken Sie schnell das Türschloss, um den nächsten Gehil-

Vergleich

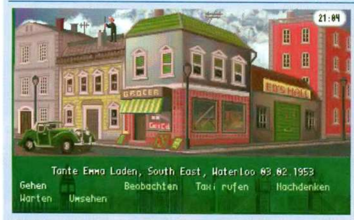
Spiel	Wertung
Der Clou! 2	78%
Gangsters (abgewertet)	74%
Der Clou!	50%
Raub	9%

Eine lupenreine Einbruchssimulation, wie Neo sie mit *Der Clou! 2* auf die Beine gestellt hat, gab es zuvor nicht. Den ersten Teil gibt's kostenlos im Netz, die Mafia-Simulation *Gangsters* ist trotz ihres Alters immer noch eine Alternative und Virgins jüngster Echtzeitstrategie-Flop *Raub* nicht der Rede Wert.



Auf Dauer ganz schön nervig ist das ewige Umherlaufen in der virtuellen Gangsterstadt.

Der Clou! und Der Clou! 2 im Vergleich



1994 erschien das Adventure *Der Clou!* zunächst auf dem Amiga, später für den PC auf einer einzigen Diskette. Der erste Teil spielte im London der 50er-Jahre, die Aufgabe bestand darin, die Kronjuwelen zu klauen. *Der Clou!* steht übrigens auf der Neo-Homape (www.neo.at) zum kostenlosen Download bereit.



Der Nachfolger benötigt fast 300-mal so viel Speicherplatz wie der Ursprungstitel und hat mit dem eigentlichen Spiel nicht mehr viel gemein. Eine fest verkettete Storyline fehlt vollkommen, Hauptaugenmerk der „Einbruchssimulation" ist die präzise Planung und Durchführung diverser Diebstähle.


The City never sleeps: Die optisch anspruchsvolle 3D-Grafik lässt weit blicken. Unten links steht Matts Fluchtauto bereit.

Kommentar

Christian Sauerteig

Herrschaftszeiten, bin ich froh, einem ehrlichen Beruf nachgehen zu dürfen. Beim Test von Der Clou! 2 habe ich nämlich Blut und Wasser geschwitzt, stets die Gefahr im Auge, irgendeine Kleinigkeit bei meiner akribischen Einbruchsplanung übersehen zu haben. Umso größer war die Freude, als ich allen Sicherheitsvorkehrungen zum Trotz die halbe Stadt ausräumte und in der virtuellen Gauner-Gunst langsam aber sicher ganz nach oben kraxelte. Dennoch: So ungemein süchtig Neos Ganoven-Simulation anfangs macht, auf Dauer fehlt einfach die wirkliche Abwechslung und vielleicht auch eine feste Storyline. Das ewige Umhergerenne durch die Stadt und der Zwang, später bei jedem Bruch 150 Türen, Schränke und Fenster aufzuhebeln, um genügend Beute zu finden, ist auf Dauer garantiert nicht jedermanns Sache. Gewiefte Taktiker und geduldige Strategen können sich das Geld für die unterhaltsame Einbruchssimulation Der Clou! 2 jedoch ruhig aus der Tasche ziehen lassen.

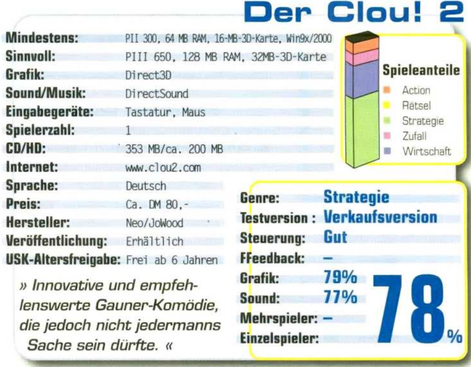
fen ins Haus zu schleusen, wo dieser schleunigst den Safe aufbricht. Schlussendlich muss dieser zu dritt leergeräumt werden, weil ein Mann alleine die ganze Beute gar nicht tragen kann. Klingt kompliziert, ist es auch. Vor allem die Planungsphase erstreckt sich in den späteren Missionen, bei denen bis zu vier Personen koordiniert werden wollen, auf weit über eine Stunde. Haben Sie dann anfangs einen klitzekleiner Fehler gemacht und ein Schloss zu laut aufgebrochen, wodurch die Alarmanlage anschlägt, war die ganze Arbeit für die Katz und Sie müssen noch einmal von vorne beginnen. Hinzu kommt, dass die Kameraführung teils etwas unglücklich gewählt ist und der komplette Überblick gerade bei mehrgeschossigen Einbruchszielen nur bedingt gegeben ist.

Keine Frage, spätestens nach der Hälfte aller möglichen Einbruchsziele artet *Der Clou! 2* mit seiner langatmigen Planung in ein echtes Geduldsspiel aus – ein gutes, wohlgemerkt. Mit dem sich aufgrund seiner weit reichenden Einbruchsorganisation aber wohl nicht jeder vollends anfreunden kann und das virtuelle Brecheisen gefrustet an den Nagel hängen dürfte.

Christian Sauerteig



Neues Auto gefällig? Louis Ingram bietet von der Rostlaube bis zum Sportflitzer alles, was das Ganoven-Herz begehrt.



Der Clou! 2

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 16-MB-3D-Karte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 128 MB RAM, 32MB-3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	353 MB/ca. 200 MB
Internet:	www.clou2.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Neo/JoWood
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Frei ab 6 Jahren

Genre:	Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	77%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	78%

» Innovative und empfehlenswerte Gauner-Komödie, die jedoch nicht jedermanns Sache sein dürfte. «

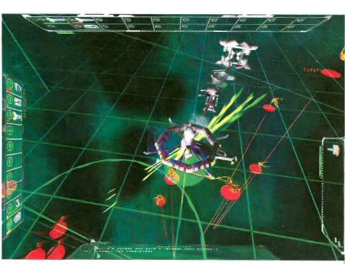
Gefährliche Begegnung

Schlechte Karten: Während Sie mit Ihrer Flotte durch die Weiten ziehen, treffen Sie auf eine außerirdische Spezies, die Entrodii. Diese sind Ihnen feindlich gesinnt und nehmen Sie sofort unter Beschuss.

Fakten
- 3 Rassen mit je 25 Einheiten
- 2 bis 6 Spieler per Internet oder Netzwerk
- 30 Einzelspieler-Missionen
- 8 Mehrspieler-Missionen
- Frei wählbare Kameraperspektive
- Editor
- Einsteigerfreundliches Benutzermenü

Entfernte Sonnensysteme zu erforschen und fremde Planeten zu besiedeln, gehört zur Zukunftsvision von Far Gate. Alles schön und gut, gäbe es da nicht zwei außerirdische Rassen, die diese Vorhaben verhindern wollen.

Die Hintergrundgeschichte zu *Far Gate*, einem Weltraum-Strategiespiel à la *Homeworld*, ist schnell erzählt: Jacob Viscero, selbst ernannter Schmuggelkönig, reiste 15 Jahre lang durch die Weltraum-Geschichte, um seiner illegalen Arbeit nachzugehen. Als er auf seinen Heimatplaneten zurückkehren will, muss er jedoch feststellen, dass dieser in einem interstellaren Krieg von einer unbekannten Spezies in mehrere Teile gesprengt wurde. Jetzt schwebt der Planet zusammenhanglos in mehr oder minder kleinen Brocken durchs All. Zu allem Überfluss fliegt auch noch Viceros Tarnung auf und eine Spezialtruppe verdonnert ihn zu einem selbstmörderischen Einsatz – als Kommandant einer Flotte.


Anhand der Markierungen lässt sich erkennen, wie Ihnen die Fremden gesinnt sind. Rote Umrandung steht für Feind und grüne für Freund.


In der Vogelperspektive wirkt der Schauplatz übersichtlich und bietet aufgrund der Planeten und Asteroiden reichlich Orientierungspunkte.

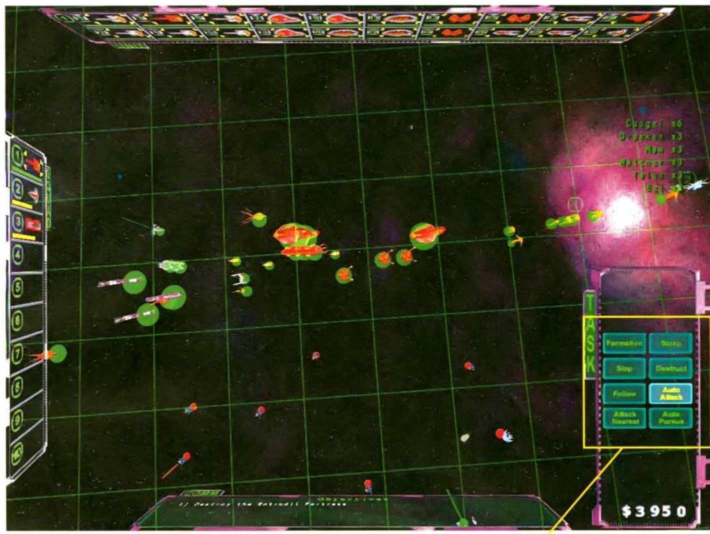
Auf sich selbst gestellt

Wie Sie sicherlich erraten haben, schlüpfen Sie in die Rolle des ehemaligen Kriminellen. In einer Kampagne aus 30 Missionen versuchen Sie, gegen die Alienbrut anzugehen und darüber hinaus die Überlebenden Ihrer Rasse, die Proximan, zum Planeten Terra zu geleiten. Ihre Gegenspieler sind die Entrodii, eine lebende Kristall-Form, und die Nue-Guyen, die optisch stark an Tintenfische erinnern. Die Missionen schließen aufgrund des linearen Spielverlaufes aneinander an und beinhalten Aufgaben, die sowohl strategisches als auch taktisches Geschick voraussetzen und sich oftmals gleichen. So

Vergleich

Far Gate bietet einige nette Effekte und hat eine deutlich überlegenere Steuerung als Konkurrent *Homeworld Cataclysm*, fällt jedoch aufgrund der schlechteren Grafiken deutlich zurück. In puncto Missionsanzahl und Vielfältigkeit bleibt *Moon Project* mit drei Kampagnen und drei spielbaren Völkern klar an der Spitze.

Earth 2150 Moon Project	92%
Homeworld Cataclysm	90%
Homeworld	89%
Far Gate	82%



Sobald Sie eine oder mehrere Einheiten markieren, können Sie aus dem Benutzersystem beliebige Aktionen auswählen. Dieses lässt sich auch per Mausklick in den Hintergrund klappen.

müssen Sie unter anderem vier Spionage-Sonden zu weit entfernten Wurmlöchern bugsieren und dabei den Feind in seine Schranken weisen. Die erste Karte macht Sie mit der Handhabung vertraut und bietet Ihnen einen Einblick in Ihre Streitkräfte. Es stehen über 30 verschiedene Flugeinheiten zur Verfügung, die wiederum in Konstruktions- und Kampfschiffe unterteilt sind. Wie auch bei *Homeworld* und der dazugehörigen Erweiterung *Cataclysm* bauen Sie zunächst eine Station und einen Hangar und starten die Produktion von Kampfeinheiten. Denken Sie jedoch nicht, Sie könnten mir nichts, dir nichts 200 Flugschüsseln um sich scharen. Die Herstellung zieht Ihnen einen bestimmten Betrag von Ihrem Konto ab, das sich nur schwer durch den Abbau von Ressourcen (beispielsweise Mineralien und Metalle von Asteroiden) aufstocken lässt. Sollten Sie unglücklicherweise pleite sein, somit nichts mehr produzieren können und unter schwerem Beschuss stehen, bleibt Ihnen nur noch die Hoffnung auf einen geschickten Schachzug. Andernfalls müssen Sie die Mission wiederholen. Für Online-Fans stellt der Mehrspielermodus weitere acht Karten zur Verfügung. Falls das nicht reicht, ist es möglich, mit dem beigefügten Editor selbst neue Schauplätze zu kreieren.

Neue Dimensionen

Sollten Sie *Homeworld* mit der Erweiterung *Cataclysm* Ihr Eigen nennen, fallen Ihnen sicherlich schnell die Parallelen auf. Beide Spiele haben eine komplette 3D-Umgebung und bieten eine frei wählbare Kameraperspektive. Weil Sie stufenlos zoomen können, dürfen Sie Schlachten und Produktionsvorgänge aus nächster Nähe betrachten. Dabei sticht auch schon der erste Kritikpunkt ins Auge: *Far Gate* erreicht beim Schiffsdesign grafisch nicht die Qualität des genialen Konkurrenz-Spieles. Die Einheiten wirken oftmals kantig und weniger detailreich. Im Gegensatz zu *Homeworld Cataclysm* ist es zum Beispiel nicht möglich, die Energieentladungen einer Waffe mitzuverfolgen. *Far Gate* stellt nur ein müdes Schussfeuer zur Schau. Trotz dieses Makels muss sich das Spiel nicht verstecken, da es bei der Steuerung und der Orientierung deutlich die Nase vorn hat. Schauplatz des Geschehens ist bei jeder Karte ein Sonnensystem mit zahlreichen Planeten. Anhand dieser Planeten und des auf der Karte befindlichen Rasters ist es ein Leichtes, die richtige Entfernung der Gegner einzuschätzen. Sie kommandieren Ihre Truppen mit Maus, Tastatur und einer übersichtlichen Benutzeroberfläche. Diese klappt an den Rändern Ihres Sichtfeldes auf, lässt sich aber auch in den Hintergrund schieben. Fazit: *Far Gate* ist ein komplexes Weltraum-Strategie-Spiel, das nicht nur Aufbau-Spezialisten aus der Reserve locken könnte.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Far Gate bietet ein benutzerfreundliches Interface und genügend Orientierungspunkte, mit deren Hilfe sich selbst Einsteiger schnell zurechtfinden dürften. Hätten die Programmierer ein wenig mehr auf die grafischen Aspekte und das Missionsdesign geachtet, wäre der Titel mit fliegenden Fahnen an dem Konkurrenten Homeworld Cataclysm vorbeigezogen – ja, wenn …

Far Gate

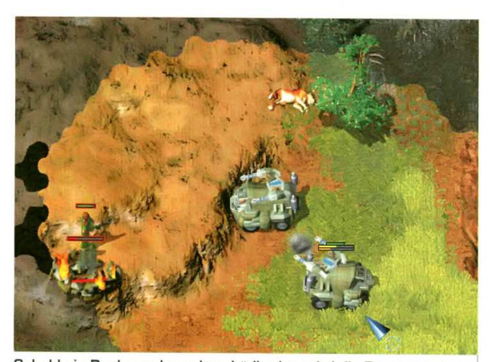


Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Spieler Netzw./Internet, 1 Spieler pro CD
CD/HD:	558 MB/793 MB
Internet:	www.far-gate.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	SuperXStudios/Virgin Int.
Veröffentlichung:	April 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	Englische Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	78%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	82%

» Far Gate wirkt optisch wie ein Homeworld Cataclysm-Klon. Spielerisch bietet es jedoch mehr. «



Sobald ein Bunker schwer beschädigt ist, wird die Besatzung ins Freie getrieben. Nach einer Reparatur können Sie ihn besetzen.



Eine Basis verfügt über eine Fabrik, Kraftwerke, ein Labor, das Depot, eine Kaserne sowie stationäre Verteidigungsanlagen.

Die vergessene Welt

Zeitreisen haben so ihre Tücken, speziell wenn es zwei Millionen Jahre in die Vergangenheit geht. Ganz sicher haben Ihre GIs aber nicht erwartet, dort auf russische Soldaten zu treffen, die erst schießen und dann Fragen stellen.

In nicht allzu ferner Zukunft entdecken Forscher einen Katalysator für die Kernfusion. Der Rohstoff dafür kommt nur in Sibirien vor. Mit einer Zeitreise wollen die USA verhindern, dass die kostbare Ressource Russland in die Hände fällt. Der Plan läuft schief und Sie müssen sich mit gegnerischen Soldaten herumschlagen, die ebenfalls aus der Zukunft kommen. Eine abgefahrene Story, die im Laufe des Spiels noch für einige Überraschungen sorgt.

Knappes Material

In *Original War* müssen Sie sorgfältig mit Ihren Ressourcen haushalten. Neben drei Rohstoffen benötigen Sie Energie für Ihre Basis und Personal, damit Gebäude und Fahrzeuge funktionieren. Zu diesem Zweck dürfen Sie Ihre Soldaten zu Wissenschaftlern, Mechanikern, Konstrukteuren und Kriegern ausbilden. Wer seine Truppen verheizt, steht bald auf verlorenem Posten, denn Sie können keine Personen nachproduzieren. Gefechte sind strategisch anspruchsvoll: Fahrzeuge und Gebäude lassen sich erobern und Schäden reparieren. Damit bei der Ausführung der Aktionen keine Hektik aufkommt, dürfen Sie Befehle im Pausemodus erteilen. Darunter leidet zwar der Spielfluss, aber anders ist das Befehlsmanagement nicht zu bewerkstelligen.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Leider fehlt Original War ein Tutorial, denn gerade die ersten Missionen sind schwer. Oft lässt sich die richtige Strategie nur durch Ausprobieren herausfinden – häufiges Laden und Speichern sind die Folge. Abgesehen von dieser Spielspaßbremse ist Original War technisch und inhaltlich gut, die Charakterentwicklung sogar vorbildlich. In der uns vorliegenden Testversion kam es in den späteren Szenarien häufig zu Abstürzen. Der Fehler ist bekannt und soll vor Veröffentlichung behoben sein.



Cyrus Parker ist ein erfahrener Soldat, arbeitet aber derzeit als Mechaniker und repariert sein Fahrzeug.

Original War

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 4 Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.100 MB/600 MB-1.100 MB
Internet:	www.original-war.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Altar/Virgin
Veröffentlichung:	Ende April
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Anspruchsvolle Echtzeitstrategie mit motivationssteigernden Rollenspielelementen «

Genre:	**Echtzeit-Strategie**
Testversion:	**Testversion vom 22.3.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**72%**
Einzelspieler:	**75%**

Sudden Strike Forever



Da haben die Flugzeuge der Alliierten nichts zu lachen: Gleich zwei der neuen 8,8 Flak schießen diese Bomber in Brand.

Die zwölf Missionen finden in Afrika sowie an Ost- und Westfront zu unterschiedlichen Jahreszeiten statt – für eine abwechslungsreiche Optik ist also gesorgt. Zu den 30 neuen Einheiten gehören Sanitäter, Panzer und anderes schweres Gerät wie die berüchtigte 8,8 Flak, die auf Luft- und Bodenziele feuern kann. Mit *Forever* wird *Sudden Strike* eine Spur realistischer: Haubitzen dürfen auf kürzere Distanzen feuern und Panzer fahren rückwärts. Offiziere erhöhen in ihrem Einflussbereich die Erfahrung verbündeter Einheiten. Ebenfalls neu sind Ferngläser: Damit können Infanteristen weit ins Feindesland spähen und so der Artillerie ein Ziel zuweisen. Neben zehn Mehrspielermissionen liegt dem Add-on zudem ein Karten- und Szenarien-Editor bei. Allerdings ist dieses Tool relativ komplex und nicht gerade anwenderfreundlich.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Genau so wünsche ich mir ein Add-on: nicht nur neue Missionen, sondern auch zusätzliche Features, Einheiten und natürlich ein Editor. Obwohl Letzterer schwer zu bedienen ist, wird die riesige Fangemeinde damit zahlreiche Szenarien basteln und der Allgemeinheit über das Internet zur Verfügung stellen.

Sudden Strike Forever

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	12 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	445 MB/290-490 MB
Internet:	www.suddenstrike.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Fireglow/CDV
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Testbeta vom März
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	81%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	87%

» Das offizielle Add-on mit zwölf Missionen, zehn Mehrspielerkarten, vielen neuen Features und Missionseditor «

Siege of Avalon



Siege of Avalon – Das erste Kapitel wirkt wie ein grafischer Verschnitt von *Diablo*, gewürzt mit ellenlangen Textpassagen. Während Sie sich anfangs allein durch die Aufgaben plagen, erhalten Sie im weiteren Spielverlauf Gesellschaft von bis zu vier anderen Charakteren. Für Spieler, die mehr Wert auf Handlung als auf Monsterkloppen legen, sicherlich empfehlenswert. Das Spiel liegt zum freien Herunterladen auf www.avalon-game.de bereit. **tabu**

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Digital Tome /BlackStar Interactive
Preis:	DM 9,95
Genre:	Rollenspiel
Grafik: 44%	**Sound:** 43%
Mehrspieler: —	**Einzelspieler:** 56%

G-Tok



Das längst vergessene Shoot 'em Up hält wieder Einzug auf unseren PCs. In *G-Tok* versuchen Sie per Raumschiff einen Sektor nach dem anderen von einer Alien-Plage zu befreien, bevor diese Ihre Einrichtungen dem Erdboden gleichmachen. Die Steuerung ist recht gut geraten und verlangt blitzschnelle Reaktionen. Grafik und Sound erinnern wahrhaftig an längst vergangene Spiele. Nettes Spielchen für Anhänger eines nahezu ausgestorbenen Genres. **tabu**



Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Acid Software/Kellas Int.
Preis:	DM 49,95
Genre:	Action
Grafik: 23%	**Sound:** 18%
Mehrspieler: —	**Einzelspieler:** 21%

Star Wars First Episode – Battle for Naboo



Während sich der Film *Star Wars – Episode 1* mit den Ereignissen rund um den Jedi-Ritter und seinen Lehrling beschäftigt, bietet Ihnen *Star Wars – Battle for Naboo* Einblicke in das Geschehen zwischen Königin Amidalias Flucht und dem Aufstand gegen die Invasoren. In der Rolle des jungen Lieutenant Gavyn Skyes bieten Sie heldenmutig in einem Ihrer sieben Fortbewegungsmittel wie dem Gian-Speeder den Robotern die Stirn. Über 15 Missionen gilt es zu bestehen, in denen Sie je nach Situation Ihren fliegenden Untersetzer wechseln. Grafisch wartet *Star Wars – Battle for Naboo* zwar mit einer Vielzahl von Effekten auf, die aber technisch absolut veraltet sind und das Spiel als Nintendo-64-Konsolenumsetzung entlarven. Nur für absolute *Star Wars*-Fans annehmbar. **tabu**



Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Factor5 /Electronic Arts
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Action
Grafik: 48%	**Sound:** 54%
Mehrspieler: —	**Einzelspieler:** 46%

Die Sims – Party ohne Ende



Tanz für mich: Während sich Partysim Jo nicht von der Tanzfläche losreißen kann, blubbert der Rest an der Seifenblasenshisha.

We must stay at party all the time", sang Eddie Murphy in den 80ern. Zumindest auf das aktuelle *Sims*-Add-on bezogen, hat die dunkelhäutige Wörterkanone recht. In *Party ohne Ende* dreht sich alles um das eine: Party. Dazu gehören Damen oder Herren, die aus Torten springen, Rodeoreiten am Automatikbullen und neckische Kostümfeste. Kontaktprobleme? Zumindest im Spiel ein Fremdwort. Mit einem einzigen Anruf ist Ihre Bude gerammelt voll: Ideal, um neue Freunde zu finden und die Karriere zu fördern. Mit über 80 Gegenständen und Figuren, mehr Tänzen, Outfits und Musikstücken bringt *Party ohne Ende* Schwung in den *Sim*-Alltag. Einmal im Raver-Käfig an den Stangen rütteln? Kein Problem. Am Lagerfeuer Marshmallows rösten? Aber klar! Neue Berufszweige, neue Aufgaben, neue Spielideen? Fehlanzeige. Trotzdem: Das Spielgeld für den Partyservice zu verpulvern, ist immer noch spannender als auf dem *Sims*-Klo im Internet zu surfen.

Joachim Hesse

Kommentar – Joachim Hesse

Während die Fortsetzung totgeschwiegen wird, soll ein weiteres Add-on für volle Kassen sorgen. Ja, zugegeben, Partys machen Spaß und ich könnte tagelang an der Seifenblasenmaschine blubbern, aber neu erfunden wird das Rad nicht. Für Sim-Besitzer, die sonst schon alles haben, ist die Orgie trotzdem ihr Geld wert.

Die Sims - Party ohne Ende

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	569 MB/ca. 522 MB (mit *Die Sims*)
Internet:	http://thesims.ea.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Maxis/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Simulation
Testversion:	Final-Beta vom März
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	73%
Sound:	79%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	79%

„Feiern, bis der Notarzt kommt: wenig innovativ, aber für unfreiwillige Einzelgänger genial."

Cultures: Die Rache des Regengottes



Eine Gruppe schwertschwingender Hasen-Krieger wirkt zunächst witzig. Nicht aber, wenn diese Ihre Freunde töten.

Wie bereits im Hauptspiel *Cultures – die Entdeckung Vinlands* dürfen Sie wieder siedeln und kämpfen. Eine Kampagne, aufgeteilt in sieben Abschnitte, lädt Sie zu einer Rettungsaktion in Grönland ein. Ihr Hauptziel: Schützen Sie Ihre Freunde vor den maskierten Kriegern. Jede Mission schließt geschichtlich an die vorherige an und beinhaltet Aufgaben wie „Finden Sie den Schamanen". Besonders wichtig ist die Kooperation mit anderen Völkern (Maya, Eskimos und Indianer). Nach gelungenem Diplomatie-Akt, für den Sie zuvor Handelsgut opfern mussten, stellen Ihnen beispielsweise die Gelbnasen-Indianer 20 Speerträger zum Freundschaftspreis von 50 Bier zur Verfügung. Die Krieger sind steuerbar und unterstützen Sie im Kampf. Neben der Kampagne bietet die Erweiterung 7 Einzelspielerkarten sowie 16 Mehrspielermissionen, bei denen Sie über Netzwerk oder Internet mit bis zu fünf anderen Spielern im wirtschaftlichen oder kampftechnischen Sinne wettstreiten. Das komplette Bundle gibts für etwa 70 DM im Handel.

Tanja Bunke

Kommentar – Tanja Bunke



Eine Reihe witziger Karten, gespickt mit gelungener Aufgabenstellung – was will man mehr? Sicherlich ist es schade, dass wieder nur ein Volk spielbar ist, aber bei so umfangreichen Missionen fällt das kaum ins Gewicht.

Cultures - Die Rache des Regengottes



Mindestens:	PII 266 MHz, 64 MB RAM, Windows 9x/2000
Sinnvoll:	PIII 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Software
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus/Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk, Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	280 MB/280 MB
Internet:	www.cultures.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 30,-
Hersteller:	Funatics Development/THQ
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Vor. ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Aufbau-Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	88%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	86%

» Mit der Erweiterungs-CD zeigt Funatics, was man neben dem Siedeln sonst noch anstellen kann. «

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck

Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

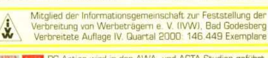
ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

ANZEIGENBERATUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)
Jasmin Zemsch (-345)

ANZEIGENASSISTENZ:
Annett Heinz (-345)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 2000: 146.449 Exemplare

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem



Die PC ACTION 06/2001 erscheint am 16. Mai 2001

Spielerforum

Seite 134

Die Siedler 4

Großes Map-Pack mit neuen Karten und sechs Bildschirm-hintergründen

Seite 112

Counter-Strike

AUF CD-ROM: Update auf Version 1.1, Help-Guide und Server Watch 2.5

Inhalt

Auf der Cover-CD

Age of Empires 2
Random Map Script Generator, Zwei neue Szenarien, Sechs Real-World-Karten, Zufallskarte

Command & Conquer
Sechs neue Karten von Fans, Karteneditor

Die Siedler 4
Map-Pack mit neuen Karten, sechs Desktopmotive mit den Römern und den Maya

Die Sims
The Sims Manager mit allen Add-ons, Blueprint

E-Sport
CS-Demo: ESPL-CS-Premiership Match mTwlpca vs. TAMM

FIFA 2001
Spielstand zum Tor des Monats

Flugsimulationen: CFS 2
P-61 „Black Widow" in einer Tag- und Nachtjagdversion

Grand Prix 3
GpxPatch vs. 1.03

GTA
Wallpaper (GTA 3), Karte des Monats (GTA 2), Drei neue Fahrzeuge (GTA 2), Gamefinder (GTA 2), STY-Flash (GTA 2), Mod-Loader (GTA)

Half-Life – Counter-Strike
CS 1.1 Update, Half-Life Fix Patch, Help Guide@www.counter-strike.de, Server Watch 2.5

Need for Speed
Zwei neue Autos für NfS 4: Interceptor und CSL 3.0, neue Strecke für NfS 4: Outback

NHL 2001
Pera-Roster, GML-Roster

Starcraft
Drei Winamp-Skins: Terraner, Zerg und Protoss, Starcraft-Timer, Starcraft-Font

Star Trek Voyager Elite Force
CTF-Karte: Voyager Assimilation, DM-KarteMinikubus, Mod: Gladiator Arena 1.6

Unreal Tournament
Infiltration 2.85, Oldskool-Mod

Half-Life

Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt alias mTw.pcalSpeiky
19 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Mit den Siegen über die Clans Tamm (www.tammer.de) und Ocrana (www.ocrana.de) konnten wir uns frühzeitig über den Gewinn der ESPL (Electronic Sports League – www.espl-europe.net) freuen und bekamen 20 PC-Action-Masters-Punkte auf unser Konto gutgeschrieben."

Der Counter-Terrorist weiß noch nichts von seinem Übel. Wir schleichen uns von hinten ran, um ihn lautlos mit dem Messer auszuschalten.

Außerdem

/// Die Macher des **HL-Mod Evo** haben auf ihrer Homepage dreizehn neue Map-**Screenshots** veröffentlicht. Um sich die Bilder anzuschauen, surfen Sie auf www.chaosrealm.com/hlevo. /// Surfaxe Tension hat eine neue Version seines **HL-Mod Managers** herausgebracht. Auf http://come.to/surfacetension können Sie sich das Programm **downloaden**. /// Die **Krieger des Lichts** (www.kdl-clan.de) sind **zurück!** Vor einigen Wochen ist dieser altbekannte CS-Clan wieder auferstanden. /// Eine neue Homepage namens Fraggers.de (www.fraggers.de) ist seit kurzem online. Sie können dort jede Menge **Tests, Vorschauen, Interviews** und Kolumnen und natürlich auch viele interessante News rund um die **3D-Shooter-Szene** finden. /// =Czarnia= hat sich die Mühe gemacht, einen **Winampskin** für alle Counter-Strike-Fans zu basteln. Auf www.counterstrike.de können Sie ihn **downloaden**. ///

Tipps für den Download

Punkbuster für CS 1.1
Download Mirror:
www.punkbuster.com
Eine neue Version des Anti-Cheat-Tools Punkbuster ist erschienen. Das Programm ist mittlerweile auf jedem zweiten Server installiert und bietet Schutz gegen Cheater.

VINP-Bot in neuer Version
Download Mirror:
http://vinp.gnw.de/csbot
Die neue Version des VINP-Bot ist jetzt mit *CS* 1.1 kompatibel. Es muss nicht immer online sein!

MaxSound Pak
Download Mirror:
http://maxsound.far2cool.com
Madmaxx hat ein neues Soundpack für *Counter-Strike* herausgebracht. Besonders die Waffengeräusche wirken realistischer als die Ton-Files der Originalversion.



Eine der neuen Karten von CS 1.1: de_vertigo. Wir decken unseren Kumpel. Die Aussicht von oben ist überwältigend.

Counter-Strike 1.1

Die Verkaufszahlen der vergangenen Monate zeigen, dass keine Woche seit der Veröffentlichung von *Counter-Strike 1.0* verging, in der das Add-on zu *Half-Life* nicht unter den Top Ten rangierte – davon mehrmals unter den Top 3. *CS* ist ein Teamspiel mit komplexen Regeln und einer Vielzahl von Waffen und Karten.

Kein Update wurde bisher so heiß erwartet wie der Patch 1.1. Tausende von Leuten legten sämtliche *CS*-Seiten lahm. Mirrors mit der neuen Version waren restlos überlastet. Jeder, aber auch jeder Fan wollte sie als Erster haben. Hat sich das

Die Texturen der Frontline-Force-Models geben wohl nur einen Vorgeschmack darauf, was bei Team Fortress 2 auf Sie wartet!



Noch mal FF: „Stehen bleiben!“ Wir haben den Feind gestellt und warten kurz. Doch sein Gesicht verrät: Er wird sich nicht ergeben!

Warten gelohnt? Wir nahmen den Mod für Sie unter die Lupe.

Was ist neu?

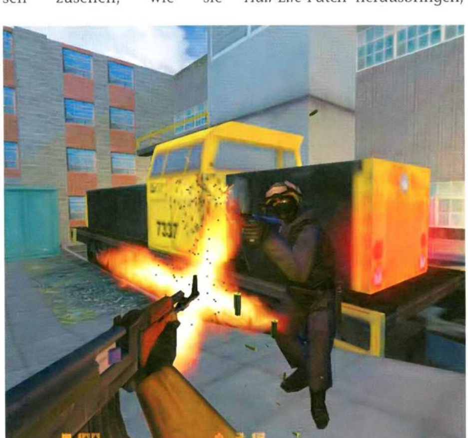
Im Gegensatz zu den vorigen Betaversionen hat sich nicht sonderlich viel verändert. Zum Beispiel haben die Entwickler ein paar alte Karten (Maps) noch mal überarbeitet, sprich, kleine Programmfehler behoben (cs_italy). Oder sie haben Maps mit neuen Oberflächenstrukturen (Texturen) aufgepeppt (de_aztec). Fünf zusätzliche Karten sind am Start (cs_thunder, de_vertigo, de_inferno, de_rotterdam, de_dust-2). Sie glänzen durch Abwechslung. Bei de_vertigo befinden Sie sich im 56. Stock eines Hochhauses und Ihr Auftrag ist es, die Bombe auf dem Dach oder im Lagerplatz zu legen. Anders sieht es auf de_rotterdam aus. Die Map erinnert den Spieler an die beliebte Karte de_train und wurde mit sehr viel Mühe gebaut. Sie ist sehr groß, mit der AWM (Bezeichnung für das Scharfschützengewehr) kommen Sie auf Ihre Kosten. Der von vielen verhasste Strafejump wurde durch eine einfache Servervariable entfernt und ist nicht mehr möglich. Außerdem hat der Entwickler für Clanwars eine neue Funktion eingebaut: FadeToBlack. Wenn Sie nicht mehr am Leben sind, wird Ihr Monitor schwarz und die anderen müssen zusehen, wie sie alleine klarkommen. Es wird also verhindert, dass Clans mit Sprachkommunikation „vorsagen“ oder im Speccmodus um die Ecken schauen. Die komplette Vollversion finden Sie auf DVD und das Update der deutschen Verkaufsversion auf CD.

Frontline Force

Kurz vor dem Erscheinen von *CS 1.1* wurde die neue Version von *Frontline Force* veröffentlicht. Jede Menge neuer Maps und Waffen warten auf Sie. Die neue Version finden Sie auf unserer DVD. Auch das RC Team hat nicht geschlafen. Es wollte seine neue Firearms-Version 2.5 zeitgleich mit dem *Half-Life*-Patch herausbringen, hat es aber nicht ganz geschafft. Mittlerweile dürfte sie erhältlich sein. Für unseren Heft-Silberling war es zu spät.



Firearms 2.5: leider für unsere CD zu spät erschienen.



de_rotterdam in Counterstrike 1.1 ähnelt der beliebten Map de_train. Wir haben das Versteck des Gegners entlarvt.



Auf der Cover-CD

CS 1.1 Update
Hiermit updaten Sie Ihre deutsche Kaufversion von Counter-Strike.
gcs1001.exe

Half-Life-Fix-Patch
Sie bekommen die Fehlermeldung „HL Version Out of Date Error“ beim Installieren? Führen Sie nach der Fehlermeldung den Patch aus und Ihr Problem müsste sich damit erledigt haben. Der Fix darf auf keinen Fall vor dem 1.1.0.6-Patch installiert werden, sonst ist eine HL-Neuinstallation oder der Full Patch fällig!
leak_upgrade.exe

Help Guide@www.counter-strike.de
Vors vom c-s.de-Team hat für Sie einen Hilfetext zusammengestellt, der immer wieder auftretende Probleme behandelt. Riskieren Sie einen Blick in den Help Guide, bevor Sie Ihren PC verzweifelt aus dem Fenster werfen.
www.Counter-Strike.deHelp Guide.txt

Server Watch 2.5
Eine neue Version des Half-Life Server Watch ist erschienen. Es wurden einige Bugs behoben und das Programm wurde der CS-Versi-on 1.1 angepasst. Das Tool ist alsAlternative zu GameSpy & Co. gedacht.
hlsw_0_2_5.exe

zusätzlich nur auf DVD
Mods: Counter-Strike 1.1, Frontline Force 1.2, Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0; Maps: PCA-Map-Pack,cs_assault2k; Extras: Half-Life-Patch, The ODD Bot, Bot-Pack

Unreal Tournament

Unser Experte Björn Jensen informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Björn Jensen aka mTw.pcalE@rN
20 Jahre, Azubi
http://www.planetmtw.de
ICQ: 81515718

„Aufgrund der Netzüberlastung ist es derzeit nur nachts möglich, mit einem akzeptablen Ping zu spielen. Hoffentlich ändert sich diese Situation bald, damit reibungslose Clanspiele kein Traum bleiben."

CSHP 4c – völlig sinnlos!

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir über die Software CSHP (Client Side Hack Protection), die laut Entwickler-Team Schutz vor Schummelprogrammen auf den Servern gewährleisten sollte. Traurigerweise ist das Programm nicht so wirksam wie angepriesen. Die derzeit aktuelle Version 4c wurde bereits nach wenigen Tagen mithilfe eines Cheats außer Kraft gesetzt. Dabei wäre gerade eine solche Sicherheitsmaßnahme zwingend notwendig, wenn man die Anzahl der neuen Cheats betrachtet. Momentan befindet sich nämlich ein neuer Aimbot im Netz, der nicht nur automatisch auf die Köpfe der Gegner zielt, sondern auch den genauen Standpunkt durch einen eingebauten Radar anzeigt und auf allen gängigen Servern funktioniert. Dass aufgrund dieser Mogelprogramme ein faires Online-Spiel kaum noch möglich ist und somit der Spaß an *Unreal Tournament* verloren geht, interessiert die Entwickler der unfairen Cheats anscheinend nicht. Diese sehen nur den Spaß darin, den Netcode (jedes Spiel hat seinen eigenen Code, der verhindern soll, dass jemand den normalen Spielverlauf ändert) zu umgehen.

Kleine UT-Bibel

Ein bekannter Spieler (ocr*Flocutus) aus der *Unreal Tournament*-Szene hat sich große Mühe gegeben, eine komplette Seite mit allen Tipps rund um den Ego-Shooter zu kreieren. In seiner *UT*-Bibel (www.ocrana.de/utbible) er-

Außerdem

/// Die Szeneseite **Xsreality** (http://unreal.xsreality.com) eröffnet eine **UT-Section** /// Für die **neuesten Informationen** über **Tactical-Ops:** www.tactical-ops.net. **Custom Maps** für Tactical Ops gibt es auf www.ut-city.de. /// Wem der Mod **Frag*Ball** gefällt, sollte auf www.wput.net/ictf/fragball schauen. /// **Neue Frag*Ball-Maps** finden Sie auf http://planetunreal.com/fragball /// Erste Unreal-Fortress-Liga (Unreal Fortress League) gestartet: Finden können Sie sie unter http://academy.bomb.net. /// Neue **Wallpaper zu Unreal 2** sind auf www.planetunreal.com erhältlich.



Eines der offiziellen Hintergrundbilder von Epic. Ein „Male Soldier Marine"-Skin mit einer Flak in der Hand. Die unbeliebteste Wumme in UT, da selbst ungeübte Spieler aufgrund der hohen Trefferquote Punkte einheimsen.

klärt er, wie es dem Spieler am besten gelingt, seinen Gegner zu bezwingen. Es geht unter anderem um Timing (den genauen Moment abschätzen) und Mapcontrol (die komplette Spielkarte kontrollieren). Die Internetseite ist derzeit in englischer Sprache gehalten, was Sie jedoch nicht davon abhalten sollte, einen Blick zu riskieren. Etliche Tipps sind bildlich dargestellt, so dass sich auch nicht Englisch sprechende Spieler Anregungen und Verbesserungen einholen können.

The Fight

Das *UT*-Online Turnier *The Fight* (www.the-fight.de) beendet seine erste Saison. In den Vorrunden mit 128 Teilnehmern wurden aus 16 Gruppen die besten *UT*ler rausgesiebt. Jeder Gewinner der einzelnen Gruppen befand sich am Ende in der Hauptrunde. Nach dem bekannten Turnier-System wurde dann der beste Spieler ermittelt.

In der Endrunde standen sich viele bekannte 1on1-Akrobaten gegenüber und versuchten, sich jeweils gegen ihre Gegner durchzusetzen. [SDF]Bugs und Ocr*Smurf schafften es letztendlich bis ins Finale. Gespielt wurde „Best of Three" (wer als Erster zwei von drei Karten gewinnt, ist Sieger), wobei sich [SDF]Bugs knapp gegen Ocr*Smurf durchsetzte (Liandri: 6:5; Codex: 7:5).

Auf CD-ROM

Infiltration 2.85
Die neueste Version des bekannten Mods Infiltration
Infiltration285.exe

Oldskool Mod
Unreal Tournament im alten Unreal-Stil
Oldskool20full.exe

zusätzlich nur auf DVD
UT-Bonuspack, UT-Inoxxpack, UT-Mod Excessive, Chaos UT Beta, Unreal4Ever, Unreal Fortress, UT Patch 436, MultiCTF plus Multi-CTF-Map-Pack, UT-Bonuspack 4, UT-Jailbreak, Infiltration285

World War 3

***World War 3* ist ein neuer Mod für *Unreal Tournament*, der ähnlich wie *Tactical Operations* oder *Strike Force* nicht mit futuristischen Waffen zur Wettjagd einlädt, sondern realistische Wummen bietet. Auch wird nicht auf die stupide Gegnervernichtung Wert gelegt, sondern vielmehr auf Taktik und strategische Raffinesse. Wir unterhielten uns mit dem jungen Entwickler-Team, um ihnen einige Informationen über das Projekt zu entlocken:**

PC ACTION In welchem Entwicklungsstadium befindet sich *World War 3*?
WW3-Entwickler: Wir sind noch in der Anfangphase und haben bis jetzt nur die Waffen und Models vollendet. Um die Spieler auf dem Laufenden zu halten, veröffentlichen wir mehrmals die Woche sämtliche Fortschritte und Neuigkeiten auf unserer Internetseite www.planetunreal.com/ww3.

PC ACTION Was ist das Besondere an *World War 3*?
WW3-Entwickler: *World War 3* konzentriert sich hauptsächlich auf den strategischen und taktischen Aspekt. Wenn Sie bereits *Tactical Ops* oder *Strike Force* gespielt haben, fällt Ihnen sicherlich auf, dass keine wirkliche Taktik im Spiel existiert. Es geht einfach nur darum, den anderen zu erledigen. In unserem Mod bemühen wir uns darum, dass ein Zusammenspiel unentbehrlich wird.

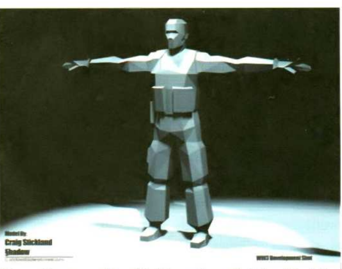
PC ACTION Wie versucht ihr, erfolgreich zu sein, wenn man bedenkt, dass viele Mods aufgrund der großen Konkurrenz einfach untergehen?
WW3-Entwickler: Wie wir dieses Ziel erreichen, weiß ich bisher leider nicht. Doch wir haben gute Ideen für Grafiken und Spielverlauf. Es geht den meisten Spielern nicht nur um gute Grafiken, sondern auch um einen interessanten Spielverlauf und wir versuchen den auch zu bieten.

PC ACTION Hat *World War 3* Ähnlichkeit mit anderen Mods und vor allem mit *Unreal Tournament* selbst?
WW3-Entwickler: Sicherlich gibt es einige Mods, die unserem ähneln. Jedoch versuchen wir unser Bestes, unseren Mod einzigartig zu gestalten. Darüber hinaus lassen wir uns nicht von anderen Ideen irritieren, sondern finden unseren eigenen Stil. Bezüglich *Unreal Tournament* besitzt *World War 3* ein völlig anderes Spieldesign. Wir versuchen nicht, unrealistische Waffen oder Gegner einzubringen, sondern es auf einer völlig natürlichen Basis laufen zu lassen.

PC ACTION Wie lange werdet ihr den Mod noch der Szene vorenthalten ?
WW3 Entwickler: Wir haben uns noch keinen festen Termin gesetzt, aus dem einfachen Grunde, weil wir ihn perfektionieren und ihn vor allem bugfrei halten wollen.



Mithilfe des Radars bekommt der Spieler mehrere **Zielpunkte** vorgegeben, die den genauen Standpunkt sämtlicher Teilnehmer anzeigen. Ob das noch den richtigen Spaß bringt, ist jedoch fraglich.



Charakter pur: Der Rohling eines Spieler-Models ohne Texturen und Renderungen.



Die Colt M3A1 Supermod – eine der Waffen, die Sie später im Spiel nutzen werden.

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth alias mTw|pca-phomeXa
21 Jahre, Zivi aus Oberhausen
www.esport-today.com
phomexa@project-esport.com
ICQ: 3048893

„E-Sport entwickelt sich weiter: Überraschenderweise schwenkt auch die CPL vom id-Shooter auf Unreal Tournament und Counter-Strike um. Auch hier wird versucht, die Spiele zu finden, die für Zuschauer am interessantesten sind."



Riesiger Zuschauerandrang am AMD-Stand auf der CeBIT: Auf Einladung des Chipherstellers und Microsoft spielte mTw|pca gegen ein AMD-Team und den Clan Fallen Souls ein Unreal-Tournament-Turnier.

Während mTw|pca Ulath sich im UT-Wettkampf befindet, kommentiert Herr Trompetter von AMD das Geschehen am CeBIT-Stand.

Deutsche E-Sport Surftipps

esport.today
www.esport-today.com
Einzige deutsche E-Sport-Seite. Deckt so ziemlich alles ab, was es zu diesem Thema gibt: News, Interviews, Berichte aktueller Events usw.
QuakeNET: #esport-today

cs.today (SuJ News)
www.cs-today.de
Unterseite von esport.today, die sich ausschließlich mit *Counter-Strike* befasst
QuakeNET: #suj

Onlinegaming.de
www.onlinegaming.de
Neue deutsche Online-Gaming- und E-Sport-Seite
QuakeNET: #onlinegaming.de

PC Action Masters
www.pcactionmasters.de
Von PC Action ausgerichtetes Turnier mit Preisgeldern im Wert von insgesamt DM 100.000



„CeBIT goes E-Sport"

Die CeBIT 2001 hielt für E-Sportler ein ganz besonderes Ereignis parat. Die Industrie-Größen AMD und Microsoft schmückten ihren Messestand einen Nachmittag lang mit bekannten Vertretern der deutschen E-Sport-Szene. Auf Einladung der beiden Branchen-Riesen reiste das *Unreal Tournament*-Team des Clans mTw|pca an und spielte im Namen der beiden Sponsoren gegen eine Auswahl von AMD-Angestellten sowie den deutschen *UT*-Clans FS – Fallen Souls. Am Stand des Chipherstellers AMD konnten Interessierte das Spiel auf zwei großen Leinwänden live mitverfolgen. Und wahrlich, am 24. März um 16 Uhr dürfte der AMD-Stand der bestbesuchte der ganzen Messe gewesen sein. Über 200 begeisterte Zuschauer wohnten dem für CeBIT-Verhältnisse ungewöhnlichen Schauspiel bei. Dabei ging es wieder einmal weniger um die Ergebnisse. Die meisten Hobbyspieler nutzten die Gelegenheit, während ihres CeBIT-Besuchs bekannte *UT*-Spieler einmal persönlich kennen zu lernen. Microsoft und AMD spendierten Preise, die das Publikum durch Wetteinsätze gewinnen konnte. Vor den einzelnen Turnier-Spielen muss-ten die Zuschauer dafür auf ein Team ihrer Wahl setzen. Vom Andrang völlig überrascht, mussten die Veranstalter feststellen, dass weder die Plätze noch die Monitore ausreichten, um allen Interessierten eine gute Sicht auf das Spielgeschehen zu ermöglichen. Bei zukünftigen Veranstaltungen dieser Art soll dies nicht mehr vorkommen.

CPL – neues Spiel – neues Glück?

Die amerikanische Cyberathlete Professional League (CPL) führt die wichtigsten Turniere weltweit in E-Sport durch. Seit Jahren ist es üblich, dass bei allen Turnieren dieser Veranstaltung der aktuelle Ego-Shooter von id Software gespielt wird. In diesem Jahr scheint sich die Situation aber grundlegend zu ändern. Immer mehr Organisatoren geben bekannt, dass das id-Software-Spiel nicht mehr die erste Wahl ist. Bereits auf dem vom 11. bis zum 13.

Mai 2001 stattfindenden CPL-Turnier in Amsterdam wird wie bereits auf der CPL in Köln (Dezember 2000, siehe PC Action 02/2001) ein *Counter-Strike*-Turnier ausgetragen. Der wohl größte Schock für die id-Fans war jedoch, dass die für Ende 2001 angesetzte, inoffizielle E-Sport-Weltmeisterschaft „Frag 5" nun nicht mehr mit „ihrem" Spiel ausgetragen werden sollte, sondern ebenfalls mit *Counter-Strike*. Da es sich hierbei mit 150.000 Dollar um das Turnier mit den höchsten Preisgeldern der E-Sport-Geschichte handelt, zeichnet sich ab, dass sich die „neuen" Spiele langsam, aber sicher in der E-Sport-Szene durchsetzen. Nach wütenden Protest-E-Mails jedoch knickten die CPL-Manager wieder ein.

Frag 5 bleibt in id-Hand

Die „Frag 5" wird also doch ein id-Turnier bleiben. Eigentlich wollten die Veranstalter lediglich auf die veränderte Situation in der weltweiten Spielergemeinde reagieren. Laut aktueller Zahlen liegt *Counter-Strike* in der Statistik aktiver Online-Spieler mit großem Vorsprung auf Platz 1. Dahinter kommen *Unreal Tournament*, *Tribes 1* und der aktuelle Spross von id Software. Obwohl dieser Statistik weltweite Daten zugrunde liegen und sich *Tribes 1* z. B. in Deutschland nie wirklich durchsetzen konnte, wird deutlich, dass *Counter-Strike* derzeit das Spiel ist, das die Mehrzahl der Spieler interessiert und somit auf großen Turnier-Veranstaltungen die meisten Zuschauer anspricht. Es wird interessant sein, die weitere Entwicklung zu beobachten, wie lange sich der id-Shooter, *Counter-Strike* und *Unreal Tournament* als E-Sport-Arten Nr. 1 halten können. Mit *Doom 3*, *Unreal 2*, *Team Fortress 2* oder *Tribes 2* stehen bereits die Ego-Shooter der nächsten Generation in den Startlöchern. Sicher scheint jedoch, dass E-Sport-Veranstalter flexibel genug sein müssen, um schnell auf Veränderungen in der Szene zu reagieren und so viele Spieler wie möglich anzusprechen. Ansonsten droht der E-Sport-Szene ein ewiges elitäres Untergrund-Dasein.

PC-Action-Masters-Finale

Nachdem sich die Rahmenbedingungen für das große Finale der PC-Action-Masters abzeichnen, können die Veranstalter den möglichen Teilnehmern bereits den genauen Termin zur weiteren Planung nennen. Der 100.000-Mark-Showdown des PCAM-Final-Wochenendes findet am 23. und 24. Juni 2001 im Uhrenhaus in Nürnberg statt. In Kürze werden weitere Informationen über die Location, den Ablauf und die Anreise unter www.pcactionmasters.de veröffentlicht.

mTw PC Action monthly update

Sieg und Niederlage ...

... in *Counter-Strike* können sehr nahe beieinander liegen. Das musste auch unsere *CS*-Mannschaft feststellen. Nach dem Sieg über den Clan TAMM in der ESPL-CS-Premiership (PC Action berichtete) verlor das Team im Achtelfinale des SuJ-Cups gegen LkH und musste somit die *CS*-Onlineliga der PC-Action-Masters vorzeitig verlassen.

6. Spieltag in ...

... der 1. *CS*-Gamestar-Liga: Der Gegner diesmal war Retaliation und gespielt wurden de_nuke und de_prodigy. Begonnen haben wir auf de_nuke, wo wir durch ein gutes Teamspiel als Terrorists mit 21:5 und 6:5 in Führung lagen. Auf de_prodigy konnte Retaliation jedoch durch gute Taktik überzeugen. Endstand: 33 zu 23 für mTwlpca.

In der ESPL-UT-Premiership ...

... war unser viertes Match zugleich das härteste. Der Gegner hieß InterGalaXy und zeigte sich auf beiden Maps, Liandri (120:98) und Gothic (98:82), als äußerst versiert. Überrascht von der für uns nicht erwarteten Spielstärke IGXs, hatte das *UT*-Team auf beiden Maps einige Mühe.



„In letzter Zeit ist viel über das Thema pro-Gaming geredet worden. Dass der Begriff mittlerweile einen negativen Beigeschmack in der Szene hat, liegt an vielen Faktoren – die Liste der Vorurteile gegenüber pro-Gaming und alles, was damit in Verbindung steht, ist lang. Auch wir haben uns in der Vergangenheit deutlich von diesem Begriff distanziert und klar gemacht, dass pro-Gaming im Sinne von „mit Computerspielen Geld verdienen" ein Traum ist, der in absehbarer Zeit nicht zur Realität wird. pro-Gaming bringt dennoch wie kein anderes Wort genau das auf den Punkt, wofür mTw als Clan steht. Professionalität im Umgang mit Medien und Sponsoren. Professionalität in Bezug auf Planung und Durchführung von Reisen zu internationalen Turnieren. Professionalität im Umgang mit der Community. Professionalität in der Struktur und Organisation des Clans in verschiedenen Gruppen (Teams, Squads), die alle in erster Linie ein Ziel haben: unser aller Hobby – sei es *Q3*, *UT* oder *CS* – auf eine höhere, eben professionellere Stufe zu heben.
Wie in jeder Szene, die irgendwann mal aus dem Dornröschen-Schlaf erwacht, weil ein paar Vorreiter gewisse Dinge ernster nehmen als der Rest, macht sich die hiesige Shooter-Szene momentan mit ganz großen Schritten auf in Richtung Semi-Professionalität, auf in Richtung pro-Gaming. pro-Gaming ist für uns ein großes Haus, in das wir eingezogen sind. Und obwohl mTw eine große Familie mit vielen Mitgliedern ist, sind noch viele Zimmer in diesem Haus unbewohnt und stehen anderen Clans und Spielern offen, die den gleichen Ehrgeiz, Mut und die gleichen Ziele haben wie wir.



Auf CD-ROM

CS-Demo
ESPL-CS-Premiership-Match mTwlpca vs. TAMM
mTwTAMM.exe

zusätzlich nur auf DVD
Tutorial: *CS*-Strafejumps für alle, *UT*-Demo: mTwlpca – Deck16II – Clanbase Winter 2000 Finale, drei *UT*-Demos des Judgement Day



CPL-Spiele werden live in einen Zuschauerbereich übertragen. In letzter Zeit ist die Zahl der Zuschauer extrem gestiegen, was zeigt, dass E-Sport nicht nur für aktive Spieler interessant ist.



Die CPL-Turniere zählen zu den professionellsten Veranstaltungen. Unter anderem werden die Spiele in TV-Qualität aufgezeichnet, um sie später ausstrahlen zu können. Hier sehen Sie den id-Profi „Lakerman" beim Interview.

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Brylonak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
http://www.d2watchtower.de
http://www.gamesweb.com
brylonak@gamesweb.com

„Diablo 2 in 800x600, das ist mal eine gute Nachricht. Schön, dass Blizzard sich die Forderungen der Fans zu Herzen genommen hat und damit dem Add-on noch einen zusätzlichen Reiz verpasst – wenn auch sicher nicht ganz uneigennützig."

Der erste verfügbare Screenshot von der Auflösung 800x600: Im Verhältnis ist der Menübalken dünner und gestreckt. Die Übersicht ist deutlich besser. Hier müht sich die Assassine, eine der Festungen zu erstürmen.

Grafik restauriert

In der Nacht zum 21. März war es wieder so weit: Blizzard lud zum Chat ein, um sich den neugierigen Fragen der Fans zu stellen. Max Schaefer, Tyler Thompson, Pete Brevik, Matt Householder und Ken Williams von Blizzard North ließen gleich zu Beginn des Chats die Bombe platzen. Die Fans forderten und Blizzard reagierte: Die *Diablo 2*-Erweiterung *Lords of Destruction* wird neben der bekannten Auflösung in 640x480 nun auch 800x600 Pixel unterstützen. Kein Scherz, im Verlauf des Chats gingen die Entwickler auf weitere Fragen zu dem Thema ein. Einen Haken hat die neue Option in jedem Fall, denn von dieser optischen Aufwertung des Spieles werden wohl nur Spieler mit High-End-Rechnern profitieren. Speziell in Gebieten, in denen häufig Magie-Effekte das Auge erfreuen, wie zum Beispiel im vierten Akt, kommen bei 640x480 die meisten Mittelklasse-Rechner schon ins Schwitzen. Genaue Aussagen zu den Systemvoraussetzungen für die neue Auflösung gibt es allerdings noch nicht. Selbstverständlich kommt diese Neuerung nicht erst im fünften Akt aus der Erweiterung zum Tragen, sondern umfasst auch die ersten vier Akte des Originalspieles. Kurz nach dem Chat tauchte dann auch ein erster Screenshot in der neuen Auflösung auf. Wie erwartet, wirkt sich die höhere Auflösung durch einen größeren Sichtbereich auf dem Bildschirm aus, während das Interface mit einigen Leerräumen auf die neue Breite gestreckt wird. Nur so kann Blizzard die höhere Auflösung realisieren, ohne komplett neue Grafiksets für alle vier Akte des Originalspieles zu erstellen. Schönheit hat ihren Preis: Freunden des Duell-Spiels wird diese Lösung nicht gefallen, denn Teilnehmer mit stärkerer Hardware erlangen durch das größere Sichtfeld einen beträchtlichen Vorteil.

Ausbau des Battle.Net

Des Weiteren steht nun so ziemlich fest, dass *Lord of Destruction* im Juni das Licht der Welt erblicken wird. Das zumindest bestätigte Bill Roper bei einer Präsentation in London. Dort kamen weitere Details zur Erweiterung und zum Battle. Net zum Vorschein. Wichtig für die pinggeplagten Spieler: Das Battle.Net soll weiter ausge-



Diverse Mods: Eastern-Sun- und VK-Mod verändern das Regelsystem.

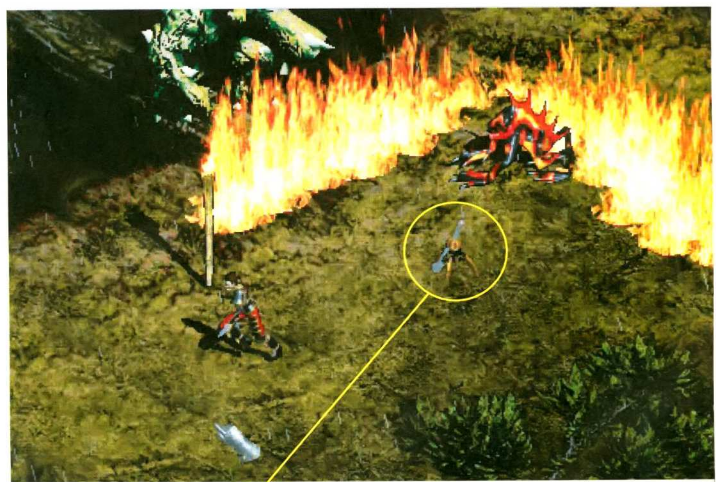
baut werden. So ist eine zweite Realm für Asien in Planung. Das ist für alle eine gute Nachricht, da asiatische Spieler wegen der Überlastung oft auf die amerikanische und die europäische Welt ausgewichen sind. Zudem sollen die Serverkapazitäten in Amerika und Europa weiter ausgebaut werden. Ebenfalls in Planung sind neue Features. So wird über Verbesserungen des Chat-Systems nachgedacht. Auch eine Buddy-Liste, mit der Sie im Battle.Net schnell Ihre Freunde finden können, ist nicht ausgeschlossen.

Hier einige weitere Informationen zu *Lord of Destruction* im Überblick:

- Die neuen Elite-Gegenstände haben deutlich höhere Anforderungen an die Charakterwerte. Sie tauchen gegen Ende des Albtraum-Schwierigkeitsgrades auf und vermutlich können sie erst Charaktere ab Level 50 benutzen. Zu den Elite-Gegenständen wird es auch Uniques und Sets geben. Letztere sind speziell auf die einzelnen Charakterklassen zugeschnitten.
- Angeheuerte Söldner können geheilt, aber auch mit Helm, Rüstung und Waffen ausgestattet werden. Deren magische Eigenschaften kommen voll zum Tragen.
- Das generelle Balancing der Stufen Albtraum und Hölle wird überarbeitet.
- Die Wirkungsweise von Gift wird verändert. Der Schaden soll höher sein, aber die Wirkungsdauer geringer.
- Der Erfahrungspunkte-Verlust in den Stufen Albtraum und Hölle wird halbiert, wenn die Leiche wieder „eingesammelt" wird, ohne das Spiel zu verlassen. Des Weiteren erhöht sich der Erfahrungspunkte-Bonus für Charaktere in einer Party, um das Gruppen-Spiel zu fördern.
- Blizzard überarbeitet viele der Fähigkeiten aus dem alten Spiel. So erhöht sich die Frequenz zwischen zwei Zaubersprüchen, um die Belastung der Hardware durch die Magieeffekte zu mindern. Die Sprüche werden dafür aber effektiver in ihrer Wirkung. Nichtbesitzer der Erweiterung erhalten die Veränderungen der Skills als Patch.
- Neue Unique-, Set- und Rare-Items können über Sockel für Runen und Gems verfügen.
- Sie dürfen Ihrem Charakter zwei Waffenkombinationen verpassen, zwischen denen Sie mittels neuer Hotkeys bequem umschalten.
- Die Truhe ist nicht nur doppelt so groß (6x8 Felder), sondern kann auch mehr Gold aufnehmen.
- In der Erweiterung können sowohl Charaktere erstellt werden, die mit dem Original-Spiel kompatibel sind, als auch reine Expansion-Charaktere.
- Mit dem neuen Code der Erweiterung hat Blizzard die Möglichkeit, via Battle.Net neue Gegenstände und Waffen zu aktivieren, aber auch neue Rezepte für den Horadrim-Würfel, die eventuell nur zeitlich begrenzt zur Verfügung stehen.
- Die Monster werden mit der Erweiterung kategorisiert in Untote (Zombies, Skelette u. Ä.), Humanoide (Rogues, Zakarum u. Ä.) und Dämonen (alles andere). Dadurch ergeben sich weitere Waffeneigenschaften wie zum Beispiel Waffen, die verstärkten Schaden gegen Monster einer Kategorie ausüben.
- Die Wirkung einiger Eigenschaften von Gegenständen hängt direkt vom Charakter-Level ab, sprich je höher der Level, desto größer der Effekt.
- Einige neue Gegenstände verbessern nicht wie bisher einzelne Skills oder alle Skills, sondern nur jeweils einen der drei Fähigkeitenbäume eines Charakters.
- Zudem gibt es Gegenstände, die mit Zaubersprüchen aufgeladen sind und auch dann benutzt werden können, wenn sie zum Skilltree einer anderen Charakterklasse gehören. Die Ladungen einiger dieser Gegenstände werden mit einer prozentualen Wahrscheinlichkeit ausgelöst, wenn der Charakter getroffen oder der jeweilige Gegenstand benutzt wird. Die Gegenstände können Sie durch Reparatur bei einem NPC wieder aufladen.


Frostige Spezialangriffe: Die Assassine richtet mit diesem Kick zusätzlichen Kälteschaden an und wirft den Gegner zurück.


Mit diesem Schlag hat die Assassine nicht nur das Monster niedergestreckt, sondern auch gleich noch eine Blitznova ausgelöst.


Besonders wirkungsvoll sind die Fallen der Assassine: Diese hier generiert Flammenwände.

Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Motor City Online macht offenbar endlich Fortschritte, aber für das Internet-Entwicklungsland Europa scheint die Veröffentlichung noch nicht geklärt."



Auf der Cover-CD: der Interceptor mit Nitrotanks auf der Rückbank.

Muscle-Cars in Motor City Online: Auch die Beta-Tester des Mehrspieler-Vergnügens stehen bereits in den Startlöchern.

Motor City Online in der Beta-Phase?

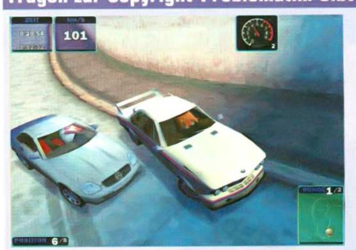
Überraschend erreichte uns Ende März die Nachricht einer kurz bevorstehenden Beta-Phase des *NfS*-Ablegers *Motor City Online*. EA scheint wohl mit dem Spiel einschneidende Fortschritte gemacht zu haben. Ob *MCO* weiterhin auf der Grafik-Engine des mittlerweile zwei Jahren alten *NfS 4: Brennender Asphalt* basiert, ist trotz gegenteiliger Gerüchte in der Szene unbekannt. Nichtsdestotrotz eröffnet EA zumindest 1.000 Fans gegen fünf Dollar Versandkosten die Möglichkeit, das im Herbst diesen Jahres anstehende Spiel in einer Betaphase zu testen. Diese in Anbetracht des Umfangs der *NfS*-Fangemeinde mickrige Zahl wurde zudem dadurch eingeschränkt, dass Interessenten ihren Hauptwohnsitz in Kanada oder den Vereinigten Staaten haben müssen. Anhand der Erwartungen, die EA an die Beta-Tester stellt, wagen wir für Sie erste Prognosen zur Güte des Spiels: „Testen Sie die Stabilität des Netzwerks sowie den Effekt auf den Spielverlauf bei größeren Mengen von Renn-Teilnehmern. Gibt es Wege, einen Server-Absturz hervorzurufen? Ab welchem Zeitpunkt ist ein Server so überfüllt, dass es zu einem Verlust der Spielbarkeit führt?" Eine nicht zu übersehende Fokussierung auf Probleme des Gameplays, besonders im Zusammenhang mit Server-Kapazitäten. Dies ist angesichts der Tatsache, dass *MCO* ein reines Online-Spiel wird, nicht zwingend ungewöhnlich, aber auch nicht zwingend normal. Es scheint, als seien die grafischen Versprechen für *MCO* umgesetzt worden, jedoch könnte die technische Finesse eines Online-Interface unterschätzt worden sein. Betrachtet man einen aktuellen Screenshot von *MCO* und vergleicht ihn mit einer im vergangenen Sommer veröffentlichten Version, so sind grafisch keine Quantensprünge festzustellen. Vielmehr handelt es sich um marginale, wenn auch durchdachte Änderungen. Passend dazu ließ sich EA

in jüngster Vergangenheit weniger über die grafischen Möglichkeiten als über Details des Spielablaufs aus. Dies klingt negativer, als es tatsächlich ist. Sofern es EA gelingt, ein überzeugendes Spiel-Konzept auf die Beine zu stellen, würde die optische Präsentation deutlich an Bedeutung verlieren. Gerätselt werden darf allerdings weiterhin, ob *MCO* tatsächlich in Europa erscheint. Hundertprozentig sicher scheint das nämlich noch nicht.

Nd4spd.de feiert Geburtstag

Mit Nnd4spd.de feiert die Partnerseite der PC Action ihren ersten „Geburtstag". Nd4spd.de beerbte seinerzeit Need4speed.de als Spielerforumsseite, was damals aus einer Fusion mit The Racing Zone resultierte. Beide Seiten hatten zuvor parallel existiert und wohl zwei verschiedene Zielgruppen: Während sich Need4speed.de als eine der ersten deutschen *NfS*-Seiten vor allem durch regelmäßige News etablieren konnte, versorgte die Racing Zone vorwiegend experimentierfreudige Gemüter mit diversen Add-on-Autos, Rennstrecken und Hacks. Durch ein ansprechendes Design und den Einsatz der beiden Webmaster Jan Harjes und Steffen Behn gelang es der Racing Zone, einen Stammbesucherkreis aufzubauen. Dennoch erwies es sich für beide Seiten als schwierig, die vielen Zufallsbesucher an sich zu binden: Ein Zusammenschluss musste her. Registrierte Leser der Seite können sogar seit kurzem in der „User-Sektion" Meldungen oder auch Download-Dateien kommentieren. Übrigens: Auch die *NfS*-Liga (www.nfsliga.de; siehe Ausgabe 3/2001) wird ab sofort von PC Action unterstützt.

Fragen zur Copyright-Problematik: Gibt es bald keine Add-on-Autos mehr?



Ausgebremst: Rennen mit Add-on-Autos könnten bald der Vergangenheit angehören.

In letzter Zeit erreichten uns diverse Fragen bezüglich der Urheberrechts-Problematik von *NfS*-Add-on-Autos, die wir in der vorherigen Ausgabe angesprochen haben. Hier ein paar Antworten:

Warum genügt es nicht einfach, bei der Erstellung von Autos für *NfS* auf Markenembleme und Typenbezeichnungen zu verzichten, ohne in einen Rechtskonflikt zu geraten?
Das Problem dabei liegt darin, dass natürlich nicht nur Typenbezeichnung und Emblem Eigentum des jeweiligen Herstellers sind, sondern auch die Karosserie eines Autos. Die Autos müssten also entsprechend verfremdet werden.

Wieso wird dieses Problem erst jetzt bekannt, das heißt, wieso beschwert sich erst jetzt ein Autofabrikant?
Höchstwahrscheinlich war es bis vor kurzem noch keinem Hersteller bekannt, wie „einfach" es ist, eine digitale Kopie eines Autos in ein Spiel wie *NfS* zu implementieren – von der Menge der bereits vorhandenen Kreationen einiger Fans ganz zu schweigen. Als das Team hinter dem BMW-Mod direkt bei der BMW AG um Unterstützung für sein Projekt warb, ist sozusagen ein schlafender Tiger aufgewacht.

Ich verstehe nicht, wieso die großen Hersteller es den Fans nicht einfach erlauben, ihren Autos zu huldigen – es nimmt ja niemand Schaden dabei.
Geld regiert die Welt: Firmen wie Electronic Arts kaufen für Need for Speed Lizenzen der Autos und haben natürlich ein Interesse daran, dass diese dann auch ausschließlich von ihnen vermarktet werden. Deswegen wird es ungern gesehen, wenn man ähnliche Wagen kostenlos im Internet herunterladen kann, ohne ein neues Spiel kaufen zu müssen.

Was genau werden die Auswirkungen sein, wird es keine Internetseiten mit Add-on-Autos mehr geben?
Das ist momentan schwer zu sagen. Die Webmaster der meisten Seiten werden wahrscheinlich die Möglichkeit eines Add-on-Downloads weiterhin anbieten, doch werden die Autoren der Autos die Webmaster der Seiten von jeglicher rechtlicher Verantwortung freisprechen müssen. Verglichen werden könnte die jetzige Situation auch mit einigen Webseiten im Internet, die unter anderem Soundclips aus *Die Simpsons* anboten: Da der amerikanische Hersteller seine Urheberrechte verletzt sah, ließ er die entsprechende Seiten kurzerhand sperren. So etwas muss zwar nicht zwangsläufig auch im Falle von *NfS* auftreten, wäre jedoch durchaus denkbar.



Auf CD-ROM

Interceptor (Wagen für NfS 4)
Der Interceptor von Beniamino Calchera ist wohl eines der ungewöhnlichsten Autos, die wir jemals veröffentlicht haben. Lassen Sie sich vom V8 des Interceptor verzaubern.
interceptor.exe

CSL 3.0 (Wagen für NfS 4)
Mit dem Csl 3.0 von Beniamino Calchera erhalten Sie ein rundum ausgewogenes Autos. Das spritzige Handling ist dabei eine schöne Ergänzung zur guten Beschleunigung.
bcsl.exe

Outback (Strecke für NfS 4)
Die Rennstrecke „Outback" ist ein Hochgeschwindigkeitstrack durch die australische Wüste. Vorsicht: Es handelt sich hierbei um eine Beta-Version, beachten Sie unbedingt die Anweisungen in der Readme!
outbackbeta2.exe

zusätzlich nur auf DVD
Für *Motor City Online*: 1 Extra (Videoschnipsel); für *NfS: Porsche*: 4 Zusatzautos, 1 Zusatzstrecke, 3 Extratools. Für *NfS 4*: 16 Zusatzautos, 2 Zusatzstrecken, 6 Extratools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner). Für *NfS 3*: 5 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor.



Mit 325 km/h durch Australien: möglich dank der neuen Hochgeschwindigkeitsstrecke „Outback" (auf der Cover-CD) von Beniamino Calchera aus dem hessischen Langen.



Grand Prix 3

Benjamin Kaiser und Dennis Grebe (www.grand-prix3.de) bringen Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um *Grand Prix 3* näher.

Benjamin Kaiser
19 Jahre, Schüler, Bochum
http://www.grand-prix.de
bkaiser@grand-prix3.de

„Svens Entscheidung, den Open-Source-Weg zu gehen, halte ich für sehr begrüßenswert."

Erfolgreich in der GP3GL: das Team von Virtual-Games.com.

GP3Master goes Open-Source

Immer mehr Add-on-Entwickler von *GP 3* wechseln zu *F1 Racing Championship*. Im aktuellen Fall betrifft es GP3Master-Entwickler Sven Mitlehner, der sein Können nun der *F1RC*-Szene widmen will.

Damit sein Projekt GP3-Master, der als umfangreichster Editor für *Grand Prix 3* gilt, nicht zum Erliegen kommt, hat er beschlossen, den Sourcecode zu veröffentlichen. Noch ist unklar, wie das Projekt weiterläuft. Eventuell gibt es eine zentrale Anlaufstelle, welche die Weiterentwicklung koordiniert.

Dieser Schritt ist mit Sicherheit zu begrüßen, denn schon unter *Grand Prix 2* haben der JAM-Editor und der OBJECT-Editor gezeigt, dass eine Weiterentwicklung eines eigentlich eingeschlafenen Projektes durchaus positiv verlaufen kann. Allerdings muss darauf Acht gegeben werden, dass der Editor demnächst nicht in tausend Versionen im Netz zur Verfügung steht, denn dann würde es zwangsweise zu Inkompatibilitäten zwischen den Carsets kommen. Alle weiteren Infos gibt es auf der (englischen) GP3Master-Website: www.grand-prix3.de/gp3master.

And the first winner is ...

Pünktlich zum Saisonstart der realen Formel 1 hat auch die GP3GL ihre professionelle Weltmeisterschaft für *GP 3* gestartet. In dieser Weltmeisterschaft konkurrieren elf Teams, die je ein Startgeld von 1.000 Euro gezahlt haben und sich über Sponsoren finanzieren. Der erste Sieger der Saison war Ernesto de Angelis für Virtual-Games.com. Die deutsche Fahne haben Benjamin Völkel (FAMM Motorsport) auf Platz 3 und Christian Neumann (HyperGP) auf Platz 4 hochgehalten. Mittlerweile ist auch das zweite Rennen in Sepang über die Bühne gegangen. Hier entschied Artur Modzinsky (FAMM Motorsport) das Rennen für sich, nachdem Benjamin Völkel und Ernesto de Angelis in Runde 44 bzw. 37 ausgefallen waren. Bester Deutscher wurde Christian Neumann auf Platz 11 vor Thomas Kimmich (Hoffmann F1 Racing), der auf Platz 12 folgte. In der Gesamtwertung führt Heimen Brons (NetRex GP/Thrustmaster) mit 20 Punkten vor Artur Modzinsky und Ernesto de Angelis mit jeweils 14 Punkten. Bester Deutscher ist Benjamin Völkel auf Platz 6 mit acht Punkten. In der Teamwertung führen FAMM Motorsport und Virtual-Games.com mit je 22 Punkten.

Ralph Hummerichs Meisterwerk

Der bekannte Painter Ralph Hummerich hat bereits kurz nach Saisonstart sein Carset 2001 für *Grand Prix 3* veröffentlicht. Es sticht wieder einmal durch hervorragende Texturen, gut überlegte Performance-Daten und fantastische Menügrafiken aus der Masse der *Grand Prix 3*-Add-ons heraus. Ein Muss für jeden Fan!

Downloaden kann man das Carset auf Ralphs Website unter www.emac.de/rh.



Ein Ziel von GpxPatch: eine realere Zeitanzeige als bei Grand Prix 3, so wie man es von den TV-Übertragungen gewohnt ist.



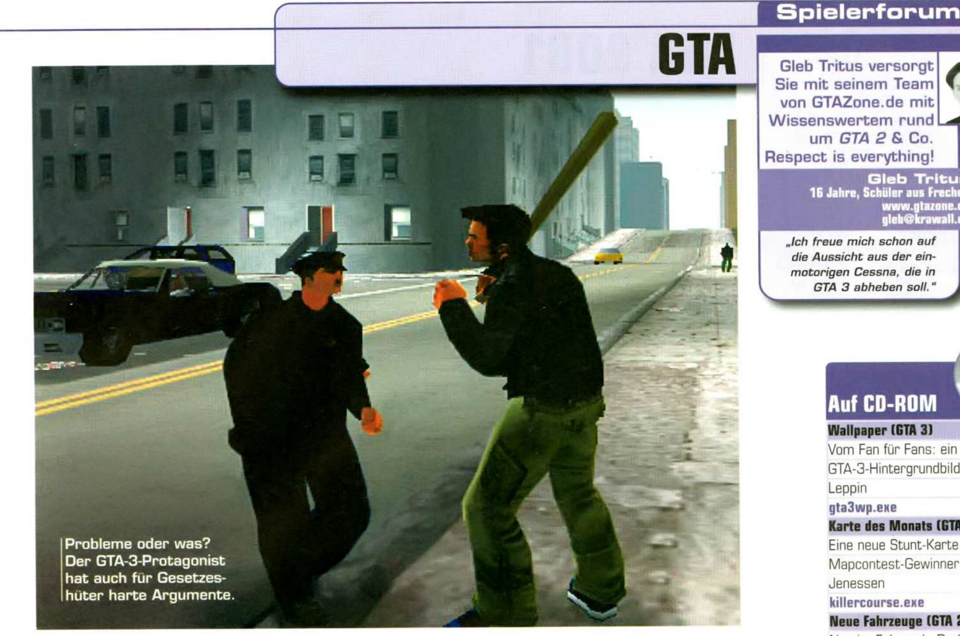
Ein Abflug ins Kiesbett versaut einem schnell eine gute Zeit.



Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
16 Jahre, Schüler aus Frechen
www.gtazone.de
gleb@krawall.de

„Ich freue mich schon auf die Aussicht aus der einmotorigen Cessna, die in GTA 3 abheben soll."



Probleme oder was? Der GTA-3-Protagonist hat auch für Gesetzeshüter harte Argumente.

Über den Wolken

Neue *GTA 3*-Details gibt es fast am laufenden Band: Mittlerweile wurde bekannt, dass der Spieler in einigen Missionen hinter das Steuer eines Flugzeugs steigen muss. Die Anzahl der Aufträge hat DMA Design inzwischen auf 80 aufgestockt, etwa 60 Prozent erfordern zwingend einen fahrbaren Untersatz. Die beliebten Bonusaufgaben „Kill Frenzies" sind auch in *GTA 3* mit von der Partie. Die Kirchen aus Teil 2 werden diesmal durch Lagerhäuser ersetzt, wo gestohlene Fahrzeuge deponiert und Spielstände gespeichert werden können. Viele Missionen und Dialoge sollen mit Sequenzen direkt in der Grafik-Engine eingeleitet werden. Gut 60 Nichtspielercharaktere trifft der Spieler in der virtuellen Stadt Liberty City an.

Stellen Sie Fragen zu GTA 3!

Brennt Ihnen eine wichtige Frage zu *GTA 3* auf der Zunge? Zögern Sie nicht und senden Sie Ihre Vorschläge an gleb@krawall.de oder per Post an die Redaktionsanschrift. Die interessantesten Fragen lassen wir von den Entwicklern persönlich beantworten und veröffentlichen sie in Form eines FAQs* auf einer der nächsten Cover-CDs.

GTA nicht mehr kostenlos

So schnell kann's gehen: Internet-Spieleanbieter Freeloader.com, der noch bis vor kurzem die gesamte *GTA*-Serie kostenlos zum Download im Programm hatte, schließt aufgrund des schwachen Werbemarktes seine Pforten. Über mangelnde Kundennachfrage konnte sich das Unternehmen hingegen nicht beklagen: Über 750.000 Benutzer hatten sich bereits registriert.

Auf CD-ROM

Wallpaper (GTA 3)
Vom Fan für Fans: ein aufwendiges GTA-3-Hintergrundbild von Jürgen Leppin
gta3wp.exe

Karte des Monats (GTA 2)
Eine neue Stunt-Karte vom PCA-Mapcontest-Gewinner Sebastian Jenessen
killercourse.exe

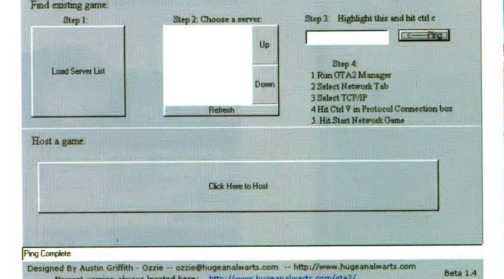
Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Neu im Fuhrpark: Dodge Challenger, Mercury Cougar und ein Leichenwagen!
challenger.exe
cougar.exe
lwagen.exe

Gamefinder (GTA 2)
Finden Sie leichter Mitspieler für Ihr Online-Match.
gamefinde.exe

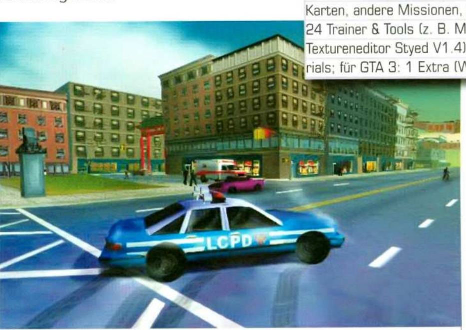
STY-Flash (GTA 2)
Die neue Version des deutschen Texturen-Editors
styflash11b.exe

Mod-Loader (GTA)
Verwalten und starten Sie komfortabel Ihre GTA-Mods.
gtamod.exe

zusätzlich nur auf DVD
Für GTA 1: 6 Extras, 2 Karten; für GTA: London 1969: Add-on London 1961, Realcars-Editor; für GTA 2: 26 Fahrzeuge, 13 Karten, andere Missionen, 6 Extras, 24 Trainer & Tools (z. B. Map-Editor, Textureneditor Styed V1.4), 6 Tutorials; für GTA 3: 1 Extra (Wallpaper)



Auf der Cover-CD: Mit dem Gamefinder finden Sie leichter Online-Mitspieler für eine gepflegte Internet-Partie GTA 2.



Auch in GTA 3 klebt wieder Reifengummi am Asphalt: Wer einen Streifenwagen entwendet, darf den Polizeifunk belauschen.

*Frequently Asked Questions (FAQ) = Häufig gestellte Fragen

Spielerforum

FIFA 2001

Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu FIFA 2001 und den aktuellen Geschehnissen in den großen FIFA-Online-Ligen.

Henry van Boxtel
29 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
www.fifamodemliga.de

„Hoffentlich erscheint der Fed nun bald, damit vor allem die FIFA-Ligen noch etwas davon haben und noch zwei bis drei Spielzeiten mit selbst editierten Daten spielen können."

Ein solch spektakuläres Tor, wie diesen Fallrückzieher, hätten wir gerne im Länderspiel gegen Griechenland gesehen.

Klaas Meyer-Gerhards spielt bereits seine fünfte Saison in der FML.

FIFA – Szene

Die Wartezeit auf den umfangreichen *FIFA*-Editor „Fed" nimmt kein Ende. Zwar wird er in der neuesten Version so viele Funktionen haben wie nie zuvor und erstmals auch eine deutsche Hilfeanleitung mit vielen Bildern und Texten enthalten, dafür aber musste die *FIFA*-Szene noch nie so lange auf dieses geniale Programm warten. Mittlerweile ist es sogar fraglich, ob wir Ihnen den Fed in der nächsten Ausgabe endlich präsentieren können.

Pickardt siegt

In der VDFL steht der erste Sieger der 5. Saison fest. Den Cup-Winners-Cup gewann Christoph Pickardt (FGAL) gegen Arne Schmidt (FFL) mit 5:2.

FIFA – Spielerporträt

In dieser Ausgabe stellt sich Klaas Meyer-Gerhards (27 Jahre) vor, der seit der dritten Saison „online" spielt. In der vergangenen Spielzeit belegte Jens den dritten Platz in der Gruppe C der Premier League und verpasste knapp den Einzug in die Play-offs der FML.

1. Was begeistert dich an der *FIFA*-Serie?

Die Spiele sind meistens schöner anzusehen als jene in der Realität. Wo sieht man schon doppelte Kopfballverlängerungen mit einem Fallrückzieher gekoppelt? Was EA Sports bei diesem Spiel wirklich gut hingekriegt hat, ist die Möglichkeit, das Spiel taktisch zu gestalten. Ein *FIFA*-Spiel muss eben nicht in Kick and Rush ausarten. Man kann das Spiel durchaus auch ruhig aufbauen. Dadurch erreicht das Spiel eine fantastische Realitätsnähe.

2. Deine Aufstellung, deine Spielweise, deine Stärken ...

Mein Lieblingssystem ist 4-3-3. Es kann aber auch mal vorkommen, dass ich mit vier Mittelfeldspielern agiere. Dann opfere ich meinen Libero für die offensiven Läufer an der Seite. Über die Seiten probiere ich am häufigsten zu spielen. Ich halte den Ball in den hinteren Reihen und versuche dann mit zwei, drei schnellen Pässen an den Außenbahnen, das gegnerische Mittelfeld auszuspielen. Dann ein Doppelpass und den Ball flach versenken. Kontern tue ich besonders gerne. Das klappt gegen Spieler, die einen mit der Abseitsfalle reinlegen wollen, sehr gut.

3. Spielst du noch andere Online-Spiele?

Wenn ich eine *FIFA*-Partie verliere, reagiere ich mich meistens bei *Unreal Tournament* ab.

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Februar in der FML wurde das Tor von Lukas Wichert gewählt, zum Tor des Monats Februar unter den freien Einsendungen der Treffer von Mark Duffek. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2001* erzielt? Senden Sie es an Leiter@fifamodemliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.



Ein sehenswertes Fallrückziehertor erzielte Lukas Wichert von außerhalb des Strafraums.

Und noch ein Fallrückzieher. Schneller als Mark Duffek kann man kein Tor erzielen.



Auf CD-ROM

Savegames
Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats
hilite00.sav
hilite05.sav

zusätzlich nur auf DVD
LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Berlin
AOEWinner@gmx.de

„Während viele Spiele nach kurzer Zeit durchgespielt und damit uninteressant sind, birgt AoK immer wieder neue Reize. Nicht zuletzt tragen dazu auch der Szenario-Editor, die Trigger und die Random-Skripte bei."

Blick nach vorn: Dank unserer Karten auf CD und DVD bleibt Ihr AoK auch dauerhaft unterhaltsam.

Szenario-Editor

Seit der ersten Version beinhaltet *Age of Empires* bereits einen guten Szenario-Editor. Mit *Age of Kings* kamen die Trigger-Mechanismen hinzu. Nunmehr können sehr komplexe Themen im Spiel angemessen umgesetzt werden. Ein Könner auf dem Gebiet der Szenarien-Erstellung ist Ingo van Thiel, der auch maßgeblich an dem derzeit im Handel erhältlichen Add-on *Von Kimbern und Teutonen* beteiligt ist.

Ein kreativer Kopf in Sachen AoK: Ingo van Thiel.

Wer erst einmal alle Kampagnen erfolgreich bewältigt hat, sucht rasch neue Herausforderungen. Einige finden diese bei Spielen gegen menschliche Gegner im Internet. Andere haben lieber Spaß mit weiteren Szenarien, von denen es im Netz eine große Zahl gibt (unter www.nocheineaoe.de finden Sie zum Beispiel alles über *AoK*-Szenarien, Trigger und AI-Skripte). Irgendwann finden viele auch den Weg dahin, selbst eigene Szenarien für *Age of Kings* zu erstellen. Es ist beeindruckend, welch geniale Ideen dabei zu finden sind. Die Vorgehensweise bei der Erstellung eigener Szenarien besteht aus drei verschiedenen Komponenten: Kartendesign, Trigger und künstliche Intelligenz.

Kartendesign

Sie können mit dem Szenario-Editor Ihre eigenen Karten entwerfen und dabei Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Anders als im Spiel dürfen Sie richtige Städte mit Straßen und allen anderen Bestandteilen entwerfen. Lassen Sie Ihre Welt realistisch erscheinen! Viele kleine Gestaltungsdetails helfen dabei. Man kann das eigene Szenario auf der Basis einer zufällig generierten Karte (Startwertkarte) aufsetzen oder auf einer leeren Karte beginnen und alle Details selbst gestalten. Erhebungen, Flüsse und Wälder geben Ihnen alle erforderlichen Möglichkeiten,

Weitere Zufallskarte

Die lange Reihe neuer Zufallskarten in PC-Action wird auch diesmal erweitert, und zwar durch ES@Paradise. Paradiesische Zustände findet der Spieler hier: Eine Südsee-Insel mit langen Sandstränden, tropischen Wäldern und vor allem genug Nahrung für alle Bewohner. Doch Sie sind nicht der Einzige, den es hierhin verschlagen hat. Ihre Gegner teilen dieses Paradies mit Ihnen und so wird es sicherlich nicht lange friedlich bleiben ...



Die Zufallskarte ES@Paradise finden Sie auf CD/DVD.



Trick im Szenario-Editor: Diese Festung wurde erzeugt, indem der Designer Teile einer Burg mehrfach kopierte und zusammensetzte.

Geheimtipp: Auf http://aok.heaven games.com/toongallery gibt es viele solche Comedy-Screenshots.



Auf CD-ROM

Random Map Script Generator
Die Version 1.0 exklusiv bei PC Action.
RMSGV1.0.exe

Szenarien
Zwei von den Ensemble Studios preisgekrönte Freizeit-Werke.
Sachsenaufstand.zip
Sachsenkrieg.zip
Readme.doc

Real-World-Karten
Spielen Sie in realistischen Welten!
real_world_italy.exe
real_world_texas.exe
real_world_caribbean.exe
real_world_nippon.exe
real_world_britain.exe
real_world_byzantium.exe

Zufallskarte
Neues Futter direkt von den Ensemble Studios.
paradise.exe
Zufallskarten.pdf

zusätzlich nur auf DVD
Deutscher *Age of Kings*-Patch, Tabelle aller *Age of Kings*-Einheiten, *AoK*-Szenarien von F. Weinmann, Patches für *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms*, *AoK*-Leser-Kampagnen und -Szenarien, Zufallskarten zu *Age of Kings: Die Eroberer* direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios.

sich als Landschaftsplaner zu betätigen. Mit dem Add-on *Die Eroberer* können Sie Ihr Szenario sogar winterlich erscheinen lassen. Ensemble bietet darüber hinaus eine Reihe so genannter Real-World-Karten an, deren Grundriss den echten Umrissen der jeweiligen Länder nachempfunden ist (alle auf CD/DVD):

- Texas.zip
- Caribbean.zip
- Britain.zip
- Italy.zip
- Byzantinum.zip
- Japan.zip

Trigger

Mithilfe der so genannten Trigger können Sie Ereignisse im Spiel steuern. So greifen beispielsweise Gegner an, wenn der Spieler einen bestimmten Entwicklungsstand erreicht oder aber ein bestimmtes Gebiet im Lauf des Spiels erkundet. Ingo van Thiel lässt mithilfe der Trigger in seinem Szenario „Heinrich der Vogler" (vgl. PC Action 2/2001) einen richtigen kleinen Kinofilm mit wahrem geschichtlichem Hintergrund ablaufen. Mit der Einführung der Trigger ist der Szenario-Editor ein sehr mächtiges Werkzeug geworden. Die Grenzen setzt nun nicht mehr die Technik, sondern nur noch die Gestaltungskraft und der Ideenreichtum des Szenario-Designers.

Künstliche Intelligenz

Die künstliche Intelligenz steuert die Einheiten der Computerspieler und kann über eigene AI-Dateien (AI = artifical intelligence) gesteuert werden. Wie viel und wie schnell soll der Computerspieler erkunden? Wie viele Dorfbewohner soll er produzieren und was sollen diese tun? Das sind nur Beispiele für dieses weite Betätigungsfeld. Dabei können Trigger und AI-Skripte miteinander kommunizieren und so Möglichkeiten schaffen, auf die unterschiedlichen Spielweisen immer taktisch klug zu reagieren. Einige preisgekrönte Beispiele gefällig, in denen die Umsetzung ganz hervorragend gelungen ist? Entwickler Ensemble hat im Rahmen eines Szenario-Designer-Wettbewerbs das „Sachsenaufstand"-Szenario von Andreas Marscheider ausgezeichnet. Auch das Szenario „Sachsenkrieg" von Reinhard Krüger wurde gerühmt. Beide, samt Installationsanleitung finden Sie auf CD/DVD.

Generator für Skripts


Er hat Random-Skripts leicht gemacht: Thomas van de Kamp

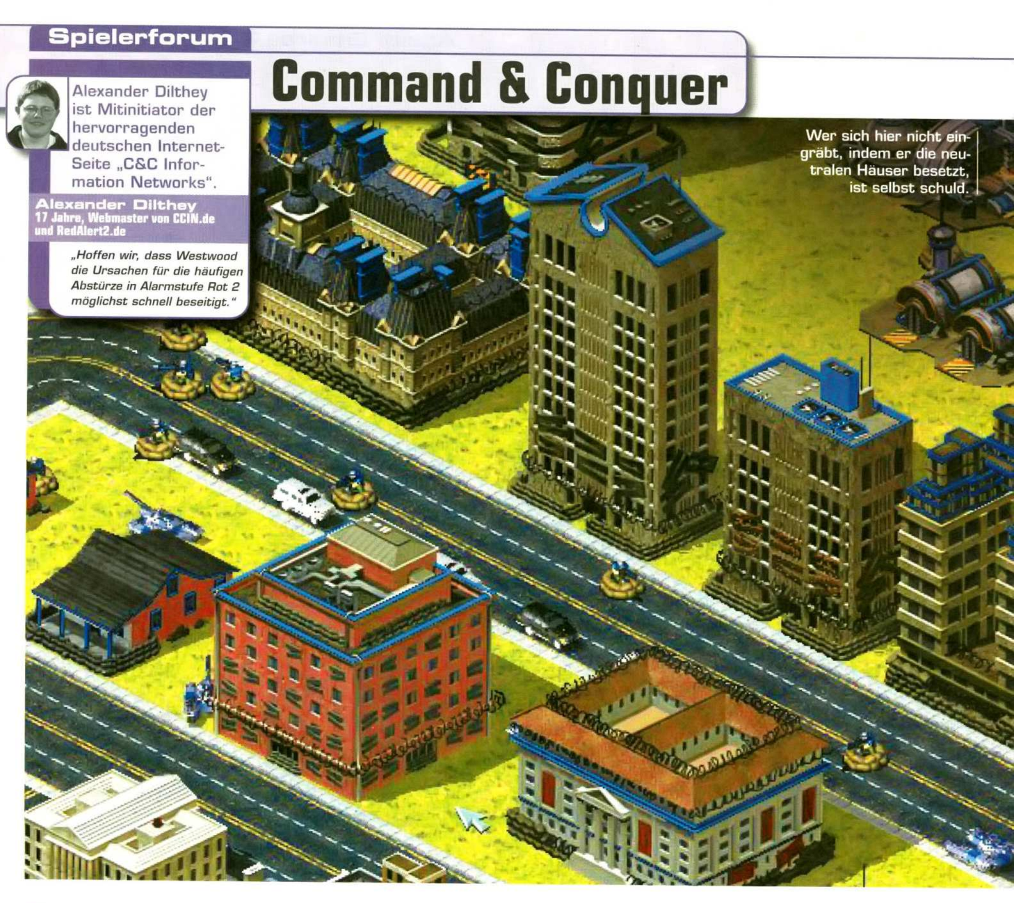
Szenarien verlieren leicht ihren Reiz, wenn man sie erst einmal geschafft hat. Aber das gilt nicht für Zufallskarten. Obwohl *Age of Kings* bereits eine Vielzahl verschiedener Zufallskarten enthält und in den vergangenen Ausgaben der PC Action (und auch in dieser) zahlreiche weitere Ensemble-Zufallskarten enthalten waren, bleiben gelegentlich Wünsche offen. *Age of Empires 2: The Conquerors Expansion* gibt Ihnen die Möglichkeit, eigene Scripts für Zufallskarten zu schreiben. Auf www.nocheineaoe.de gibt es neuerdings sogar eine deutsche Übersetzung der Anleitung, wie man solche Random-Skripts erstellt. Doch man kann es noch sehr viel leichter haben, wenn man das Programm von Thomas van de Kamp (19 Jahre, www.soz-clan.de) nutzt. Die Version 1.0 erstellt brauchbare Templates für eigene Random-Skript-Dateien und befindet sich exklusiv auf unserer CD/DVD.

Command & Conquer

Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„Hoffen wir, dass Westwood die Ursachen für die häufigen Abstürze in Alarmstufe Rot 2 möglichst schnell beseitigt."



Wer sich hier nicht eingräbt, indem er die neutralen Häuser besetzt, ist selbst schuld.

Die AMD-Krise

Die Community des offiziellen deutschen Westwood-Boards ist in Aufruhr: Mit dem Patch 1.004 hat sich offenbar ein ziemlich gravierender Fehler ins Spiel eingeschlichen, der zu spontanen Abstürzen von *Red Alert 2* führt. Kommentarlos kehrt das Spiel einfach zum Windows-Desktop zurück, ohne eine Fehlermeldung auszugeben. Gerade bei Online-Turnieren ist dieser Zustand natürlich untragbar. Die Ursache des Problems ist nach derzeitigem Stand weiterhin offen: Anfänglich vermutete man einen Zusammenhang mit AMD-Prozessoren, was sich aber laut Tests von Westwood als unhaltbar erwies. Trotzdem wird in Fankreisen noch von der AMD-Krise gesprochen. Auffallend viele Spieler mit diesem Problem haben in ihren PCs eine Grafikkarte von Creative, wobei es jedoch auch Betroffene mit Karten anderer Hersteller gibt. Verschiedenen Berichten zufolge soll es helfen, die Hardware-Grafik-Beschleunigung (mit dem Schalter in „Systemsteuerung\Eigenschaften von Anzeige\") auf 0 % zu setzen.

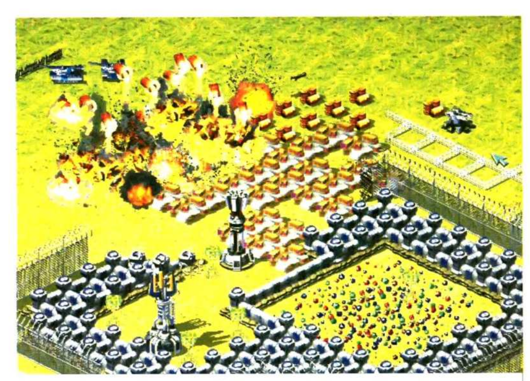
Wege aus der Krise

Eine endgültige Lösung des Problems ist erst mit dem Patch 1.005 in Sicht, mit dem Westwood diesen Fehler beseitigen will. Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, sollte das Update schon erhältlich sein und Sie können es bequem per Auto-Update beziehen. Falls Sie über keinen Internetanschluss verfügen, finden Sie den Patch auf der nächsten Cover-CD. Ein Workaround, das den Fehler auch ohne neuen Patch behebt, gibt es derzeit noch nicht. Angeblich hilft es jedoch, das Spiel zu deinstallieren und dann mit Patch 1.003 wieder neu aufzuspielen. Obwohl – oder vielleicht gerade weil – es sich bei der „AMD-Krise" um ein technisches Problem handelt, reagieren viele Spieler mit Unverständnis und Wut. „Merkt ihr gar nicht, dass man hier nur hingehalten wird! Wir sind für Westwood die Deppen der Nation! Nach dem Motto: Ihr habt bezahlt, ihr könnt jetzt gehen!" ist ein Zitat aus dem offiziellen Westwood-Board und scheint zumindest die Meinung von einem nicht unbeträchtlichen Teil der Board-Teilnehmer widerzuspiegeln. Mögliche Gründe sind offensichtlich: Offizielle Reaktionen zu dem Bug ließen lange auf sich warten, während die Verunsicherung der Spieler immer größer wurde. Nicht zuletzt handelt es sich hier um einen Fehler, der die Spielbarkeit massiv beeinträchtigt, wenn nicht gar vollständig zerstört.

FinalAlert 0.98 Alpha 4

Matthias Wagner hat wieder eine neue Version (auf der Heft-CD) seines Karteneditors FinalAlert herausgebracht. Die wichtigsten Neuerungen:

- Das Speichern der Karten im MMX-Format funktioniert nun immer. In früheren Versionen gab es oft Probleme mit diesem Dateiformat, die dazu führen konnten, dass eine Kartendatei unspielbar wurde.



Schönes Feuerwerk: Als die Ölfässer explodieren, fliegt eine ganze Reihe neutraler Gebäude in der Karte NONAME in die Luft.



Reine Zierde: Ein optisch interessantes, wenn auch aus strategischer Sicht völlig nutzloses neutrales Lager.

- Komprimiertes Speichern der Karten funktioniert jetzt zuverlässig. Im Gegensatz dazu musste man früher immer damit rechnen, bei der Kompression Daten zu verlieren, was im Endeffekt zur Unspielbarkeit führte.
- Die interne Minimap-Anzeige wurde verbessert. Inzwischen ähnelt sie stark der *RA2*/*TS*-Minimap.
- Mit einem Klick auf die rechte Maustaste wird der Scrolling-Modus aktiviert.
- Die Anzeigegeschwindigkeit wurde erhöht.

Da die Alpha 3 von FinalAlert 0.98 hier nie besprochen wurde, eine Zusammenfassung der wichtigsten Neuerungen:

- Auto-Update-Funktion: automatisches Herunterladen neuer Versionen aus dem Internet
- Kopieren/Einfügen-Funktionen: Damit wird es nun möglich, Kartenabschnitte mit Cut & Paste zu duplizieren. Besonders benutzerfreundlich: funktioniert sogar zwischen FinalAlert und FinalSun.

Nach Meinung vieler übertrifft FinalAlert schon jetzt den *Red Alert 1*-Karteneditor von Westwood deutlich an Benutzerfreundlichkeit und nützlichen Features. Ein Update auf die neue Version lohnt sich also auf jeden Fall.

NOD-Lyrik

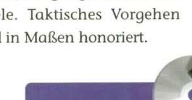
Wer am Schreiben Spaß hat und gleichzeitig noch *C&C*-Fan ist, hat vielleicht Interesse an Folgendem: Psycho Joker, Webmaster von TBO (http://nod.gamesmania.de), veröffentlicht gerne *C&C*-Fan-Lyrics. Wer also etwas geschrieben hat, erreicht ihn unter psycho_joker@gmx.net. In der deutschen Community gilt TBO übrigens als die größte und beste Quelle für coole *C&C*-Storys.

Neue Karten

News aus der deutschen Community: Kürzlich hat die Seite CnCMaps.de ihre Pforten geöffnet. Der *C&C*-Fan findet dort jede Menge Karten, u. a. auch noch für den Klassiker *Tiberian Sun*. Besonders coole Funktion: Jeder kann dort seine eigenen Karten hochladen, einfach und unkompliziert via http-Formular. Das vielleicht größte deutsche *RA2*-Map-Archiv liegt bei RedAlert2.de: www.redalert2.de/downloads/maps.shtml. Wer eine andere Sortierung (also nicht nach Wertung, sondern nach Datum) wünscht, sollte diese URL nutzen: www.redalert2.de/downloads/mapsd.shtml. Auf unsere Aufrufe in den vergangenen Ausgaben, uns Karten zu schicken, trafen ziemlich viele bei uns ein. Einige stellen wir später im Text vor. Zunächst wollen wir aber den Map-Contest verlängern: Die Sache läuft so gut, dass sie uns, den Fans und hoffentlich auch den Einsendern Spaß macht. Wir arbeiten im Moment daran, für die nächsten Runden ein paar Preise zu organisieren.

Die besten Karten des Monats (alle auf der Heft-CD):

- „cool1" von Tobias Fiedler: fair für alle Mitspieler, landschaftlich ein Highlight (u. a. mit mehreren Seen, einer Stadt und Straßen), taktisch interessant durch die vielen Zivilgebäude und die Möglichkeit, Schiffe einzusetzen.
- „NONAME" von Nicolas Eggert: klein, aber fein. Militärische Gebäude sind auf der Karte bereits vorhanden.
- Map-Pack von MultiVitamin und NephaliM: vier gute Maps in einem Map-Pack, abwechslungsreiche Landschaften, gute Ideen, jedoch nicht immer perfekt umgesetzt. Spielen mit den Maps macht trotzdem ziemlich viel Spaß.
- „WebmastersKarte" von Matthias Dillinger: riesige Karte, anspruchsvolle Landschaftsformationen (u. a. Hügelketten). Showdown in der Mitte, in der Nähe eines großes Diamantenfeldes und einer Stadt.
- „todes land (2pl-guano11)" von guano: Karte für zwei Spieler, ausgelegt für schnelle Spiele. Taktisches Vorgehen wird in Maßen honoriert.



Auf CD-ROM

Karten von Fans
Die besten Karten des Monats
Cool1.exe
Noname.exe
Mappack_MultiVitamin_
Nephalim.exe
WebmastersKarte.exe
Guano11.exe

Karteneditor
Editoren für *Alarmstufe Rot 2* und *Tiberian Sun*. Eventuell müssen Sie auch die beiliegenden DLLs installieren, um die beiden Editoren zu starten.
finalalert098a4.exe
finalsun098a4.exe
FinalSunDLL.exe

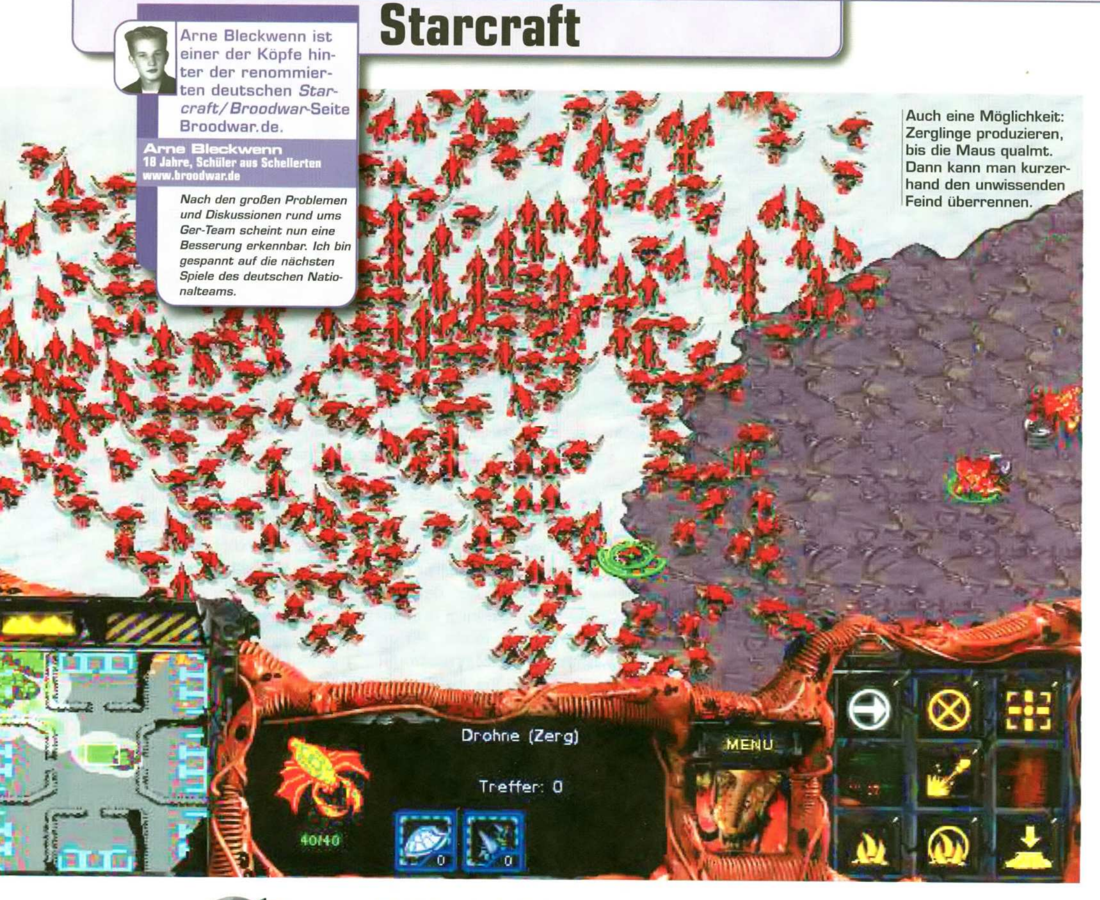
zusätzlich nur auf DVD
Diverse Mods und Tools sowie zusätzliche Karten und offizielle Mappacks.
Neutrale Gebäude in der Karte NONAME fliegen gerade in die Luft.
scrshot3.jpg
Reine Zierde: Ein interessantes, wenn auch im Endeffekt nutzloses, neutrales Lager.
scrshot4.jpg
Wer sich hier nicht eingräbt, indem er die neutralen Häuser besetzt, ist selbst schuld.
scrshot5.jpg
Keine Augenweide, aber viele coole Maps: CnCMaps.de bietet eine riesige Auswahl.
scrshot2.jpg
Ein neuer Design-Entwurf für CCIN.
Scrshot1.jpg

Starcraft

Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite Broodwar.de.

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

Nach den großen Problemen und Diskussionen rund ums Ger-Team scheint nun eine Besserung erkennbar. Ich bin gespannt auf die nächsten Spiele des deutschen Nationalteams.



Auch eine Möglichkeit: Zerglinge produzieren, bis die Maus qualmt. Dann kann man kurzerhand den unwissenden Feind überrennen.

Krise im GER-Team

Das deutsche *Starcraft*-Nationalteam erlebte vor einiger Zeit eine interne Krise. Dem Spieler Kosh wurde vorgeworfen, einen falschen Account ins GER-Team zu spielen, was einen Streit innerhalb der *Broodwar*-Szene verursachte. Ein Teil der Gemeinschaft forderte hohe Strafen in Form einer zweijährigen GER-Team-Sperre. Der Teamcaptain [pG]Korn entschied sich letztendlich für einen zeitlichen Ausschluss von sechs Monaten, während der Mitorganisator der Mannschaft (Garak) sich der Meinung einiger Spieler anschloss und auf zwei Jahre plädierte. Da *Starcraft* jedoch in zwei Jahren wohl von der Bildfläche verschwunden ist, hätte das das Ende seiner Spielerkarriere bedeutet. Im daraus resultierenden Streit traten Garak sowie einige GER-Team-Spieler zurück. Kritiken und Wortgefechte brachten Korn dazu, anschließend selbst seinen Posten zu verlassen. Daraufhin kam es zu einer Wahl der GER-Team-Leitung. Zunächst wurde ein dreiköpfiges Komitee gewählt, das sich um Streitfragen im Team kümmert und für das Regelwerk verantwortlich ist. Der Rest der Wahl lief nach Ansicht vieler Personen aber nicht ganz fair ab. Gerade die Leute, die zuvor Korn so stark in die Enge getrieben hatten, wollten ihn nun komplett aus dem Team jagen. Nach einigen Problemen wählte man für den Posten des Länderspielorganisators eine national und international recht unbekannte Person. Nach zwei Tagen durfte dieser Spieler seinen Thron wieder verlassen aufgrund von Streitigkeiten

Steckbrief: Stratus

Ein sehr bekannter und erfolgreicher Spieler aus Kanada

Name	Damon Gauthier
Geburtsdatum	27. Juli, 1980
Wohnort	Victoria BC, Kanada
Hobbys	Computerspiele, Fußball, Rugby, Golf und Kino
Lieblingsrasse	Keine feste Rasse
Lieblingsmap	Discovery
Bester Spieler aller Zeiten	Nein, bin ich nicht

Auf CD-ROM

Winamp Skin: Terraner
Ein Winamp Skin der Terraner
winampterran.zip

Winamp Skin: Zerg
Ein weiterer Skin für die Zergbrut
winampzerg.zip

Winamp Skin: Protoss
Und auch für die edlen Protoss liegt ein Winamp Skin vor.
winamptoss.zip

Starcraft-Timer
Ein Programm, mit dem man z. B. Zeiten für eigene Strategien messen kann.
sctimer.zip

Starcraft-Font
Der Starcraft-Font im .ttf-Format
scfont.zip

zusätzlich nur auf DVD
Warcraft 3 Total Conversion, diverse Broodwar-Karten, Wormcraft, Starcraft-Timer

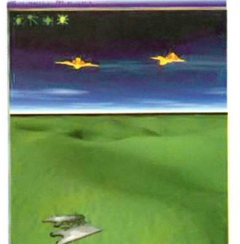
über den Ablauf der Wahl und seine Person. Das zuvor gewählte Komitee bestimmte Korn als Nachfolger, der sich in Zukunft nur auf die Organisation von Länderspielen konzentriert. Das eigentliche GER-Team wird nun so bald wie möglich reformiert und neu besetzt. Danach können wir auf jede Menge Top-Länderspiele gespannt sein.

Kommentar von [pG]Korn

In den letzten Tagen ist mir klar geworden, dass vieles von der Arbeit und Zeit, die ich in die Organisation des GER-Teams investiert habe, umsonst war. Es ist schlichtweg unmöglich, es jedem in der Szene recht zu machen – gerade wenn es um eine so polarisierende Person wie Kosh geht. Viele Leute hassen ihn geradezu, viele bewundern seine Spielstärke. Ganz egal, wie ich entschieden hätte, ob nun sechs Monate oder zwei Jahre Sperre, ein Teil der Community hätte immer stark dagegen protestiert. Und Protest bedeutet immer eine Menge Arbeit. Man bekommt sehr viele Anfragen per ICQ oder E-Mail und soll zu den Entscheidungen Stellung beziehen, man muss sich im Forum mit den Kritikern auseinander setzen. Das ist alles noch halb so wild, aber wenn es dann so weit geht, dass ICQ-Accounts gehackt werden, verliert man langsam, aber sicher die Motivation für diesen Job, denn er wird schließlich nicht bezahlt. Also entschied ich mich, von meiner eigentlichen Aufgabe als GER-Team-Leiter, der für alle Bereiche zuständig ist, zurückzutreten. In Zukunft werde ich mich ausschließlich um die Organisation der Länderspiele kümmern und dort auch mein Bestes tun. Zurzeit stehen Spiele gegen Frankreich, die USA, China, Brasilien, Spanien und Chile auf dem Plan. Bis dahin gilt es, den Streit in der Community zu beenden und wieder gemeinsam an einem Strang zu ziehen.



Warum nicht Diablo II und Starcraft kreuzen, dachte sich ein Starcraft-Fan bei der Erstellung dieses Bildes. Keine schlechte Idee, falls Blizzard sich auf ein solches Projekt einlassen würde.



Einige Scouts aus Starcraft 3D kehren nach einem Kontrollflug zur Basis zurück.

Österreich vs. Schweiz

Jüngst kam es zum Rückspiel zwischen den *Starcraft*-Nationalmannschaften von Österreich und der Schweiz. Nach den Einzelspielen führte Österreich mit 4:2, aber die Schweizer gewannen die ersten Doppelspiele für sich und erzielten einen Gleichstand. Somit war das Spiel zwischen [AUT]-Claw/[AUT]-Schatten und SWISS-Voor/SWISS-Ruke entscheidend. Nach drei spannenden Spielen stand Österreich als Sieger fest.

Die Einzelspiele:	
[AUT]-Dany vs. SWISS-Sex	2:0
[AUT]-Ice vs. **SWISS-Voor**	0:2
[AUT]-Cloud vs. SWISS-Green	2:1
[AUT]-Claw vs. SWISS-Tok'ra	2:0
[AUT]-Tofu vs. **SWISS-Kirby**	1:2
[AUT]-Moe vs. SWISS-One	2:1

Die Teamspiele:	
[AUT]-Dany & [AUT]-Zealot vs. **SWISS-Paco & SWISS-Kirby**	0:2
[AUT]-Cloud & [AUT]-Genfox vs. **SWISS-Green & SWISS-Norddrinks**	1:2
[AUT]-Claw & [AUT]-Schatten vs. SWISS-Voor SWISS-Ruke	2:1

[pG]Korn ist ein bekannter Spieler der Starcraft-Szene.

1.08 und Starcraft II

Wieder einmal gibt es Neuigkeiten zum 1.08-Patch, der *Starcraft* unter anderem um eine „Wiederhol-Funktion" erweitern soll. Mithilfe dieser Eigenschaft, die von vielen Spielern bereits sehnsüchtig erwartet wird, lassen sich *Starcraft*-Spiele sehr einfach in einer kleinen Datei speichern, um sie beispielsweise später zu analysieren oder an Freunde weiterzuleiten. Blizzard hat nun erneut mitgeteilt, dass der Patch kurz vor der Vollendung steht und in naher Zukunft veröffentlicht wird. Eine Alpha-Version kursiert bereits seit längerem im Netz und es existieren bereits einige Seiten, die *Starcraft*-Wiederholungen zum Download anbieten. *Starcraft II* hingegen ist nach Angaben von Blizzard noch nicht in der Planung. Aber es scheint sicher, dass eine Fortsetzung folgt.

Vielen Dank an:
Marcus Göhlert für die Mitarbeit an diesem Spielerforum.

Die Sims

Unser Experte Jan Harder, Betreiber von SimsZone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der *Sims*-Szene.

Jan Harder
22 Jahre, Student aus Bremen
www.simszone.de
harder@simszone.de

„Obwohl sich die Erscheinungstermine hinauszögern, legt Maxis ein bisher nicht da gewesenes Entwicklungstempo vor. Hoffen wir, dass die Qualität dabei nicht auf der Strecke bleibt."



Party on: Endlich is[t] es so weit, dass Si[e] Ihren Sims beim Fe[i]ern zuschauen können. Das Bild zeigt eine Tanzfläche in e[i]nem tropisch herge[]richteten Partyraum

Außerdem

/// Anfang März wurde die SimGames-Suchmaschine **SimSearch.com** bei Ebay für 300 Dollar **versteigert**. Den Zuschlag erhielt der Betreiber von Projectsims.com. /// Die Seite **The Sims Resource** bietet seit kurzem einen **„Möbelkatalog"**, in dem Sie Objekte verschiedener Designer finden können (www.thesimsresource.com). /// Die Fansite **SimsVille Planet** erstrahlt im **neuen Design** und überzeugt mit sehr vielen Infos. Ein Muss für jeden SimsVille-Fan. ///

House Party

Den Erscheinungstermin der neuen Erweiterung *Party ohne Ende* hat Hersteller Maxis stilgerecht mit einer großen Party in einem Hotel in San Francisco gefeiert. Dort stellten Mitarbeiter anwesenden Fans die neue Zusatz-CD vor. Auch Will Wright, der geistige Vater des Spiels, war an der Vorführung beteiligt. Als Partymusik hielten die neuen Stücke der Erweiterung her, die Sie im Electronic-Arts-Shop sogar als Audio-CD erstehen können. Auf der Fansite Different Sims finden Sie einen Augenzeugenbericht zur Release-Party (www.differentsims.com/housepartyspecial01.html). Außerdem versucht Maxis Ihnen die neue Erweiterung mit einigen kurzweiligen Flash-Spielen auf der offiziellen Website schmackhaft zu machen (http://thesims.ea.com//us/bout/houseparty/microsite/index.html). Was das Spiel wirklich wert ist, lesen Sie bei uns im Test-Teil der vorliegenden Ausgabe.

The Sims Manager

Leider hat die *Sims*-Szene kein besonderes Glück mit ihren Tools. Sieht man einmal von den vorbildlichen Zusatzprogrammen von Maxis ab, findet man überwiegend solche, die einfach nicht richtig funktionieren oder schlichtweg zu kompliziert sind. Besonders ärgerlich ist, dass verschiedene Tools oft nicht kompatibel sind. So manchem Fan sind dabei schon ganze Nachbarschaften verloren gegangen. Einen Schritt in die richtige Richtung macht das Programm „The Sims Manager" von Killersims (www.killersims.com), das viele nützliche Funktionen in sich vereint. So können Sie beispielsweise weitere Nachbarschaften mit nur einem Mausklick erstellen und sogar deren Aussehen ändern. Letzteres funktioniert jedoch nur, wenn Sie die Sprache auf Englisch stellen. Eine weitere Funktion ermöglicht Ihnen die Verwaltung von Texturen und Objekten – ähnlich wie im SimPlorer, den wir Ihnen in einer der vergangenen Ausgaben vorgestellt haben. Noch fehlt eine Vorschaufunktion für die Objekte, dafür können Sie spezielle Skins wie Badeutensilien komfortabel ändern. Natürlich darf auch der Nacktpatch nicht fehlen, der sich sogar auf Wunsch wieder entfernen lässt. The Sims Manager ist eine sehr hilfreiche Schaltzentrale und dank eines Add-on-Systems dürfen Sie mit weiteren Erweiterungen rechnen.

Neue Blueprint-Version

Nachdem lange Zeit nichts von Blueprint, dem Objekt-Editor von Bil Simser, zu hören war, erschien nun eine neue Version. Zum Leid vieler Spieler, die nichts lieber täten, als endlich ihre eigenen Tische und Schränke zu entwickeln, sind aber immer noch nicht alle Funktionen enthalten. Es ist zwar mittlerweile möglich, 3D-Gebilde in Sprites (zweidimensionale Bilder) umzuwandeln und diese dann mit dem Transmogrifier zu importieren. Doch ist dies genauso kompliziert, wie es klingt. Was Blueprint so besonders macht, ist die Idee, Objekte ohne besondere Vorkenntnisse erstellen zu können. Aber gerade die Funktionen, die dazu nötig sind, fehlen auch in der neuen Version. Eine andere Version, die bereits über die heiß ersehnten Funktionen verfügt, ist bislang wenigen ausgewählten Testern vorbehalten. Wenn Bil Simsers Zeitplan aufgeht, sollten Sie schon bald eine voll funktionsfähige Version auf der Blueprint-Homepage (www.simfreaks.com/blueprint) vorfinden.

SimsVille kommt später

In der Szene wurde schon länger gemunkelt, dass *SimsVille* nicht mehr dieses Jahr erscheint. Maxis hat nun offiziell bestätigt, dass das Frühjahr 2002 als Erscheinungsdatum angestrebt wird. Electronic Arts baut seine Internetpräsenz unterdessen stark aus. Nachdem schon lange eine Partnerschaft mit AOL besteht, wurden im März Vereinbarungen mit einem E-Commerce-Unternehmen getroffen und eine große Onlinegaming-Seite gekauft. Eines der wichtigsten Projekte ist derzeit *Sims Online*, das von den neuen Partnerschaften profitieren dürfte. Aus Insider-Kreisen ist zu vernehmen, dass Maxis die Entwicklung des Mehrspieler-Titels mit großem Personalaufwand vorantreibt, um Ende dieses Jahres ein fertiges Spiel präsentieren zu können.

Das Ende des SimPlanet

Der 1. März war für die *Sims*-Gemeinschaft mit einem Schock verbunden. Der SimPlanet (www.simplanet.de), größte deutsche Fanseite zu *Die Sims* und Co., wurde auf Eis gelegt. Die Seite ist zwar noch in einer abgespeckten Version erreichbar, es wird aber keine neuen News und Downloads geben. Der schwerste Verlust ist aber die Schließung des Forums, in dem eine riesige Community zu Hause war, wie man sie auf Spiele-Seiten sonst kaum findet. Der Webmaster und ehemalige Spielerforum-Schreiber Markus Berger konnte trotz der aufopferungsvollen Unterstützung seines Vaters den Betrieb aus zeitlichen Gründen nicht mehr aufrechterhalten. Die Szene hat damit einen seiner wichtigsten und fairsten Mitstreiter und viele Fans ihre Anlaufstelle Nummer 1 verloren.

Auf CD-ROM

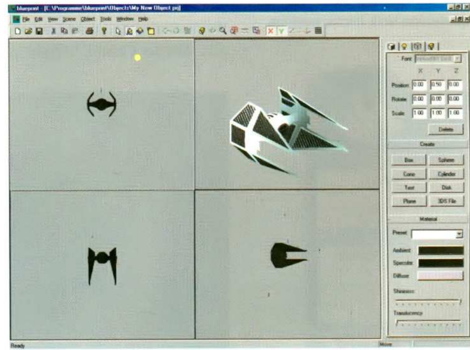
The Sims Manager
Das nützliche Allround-Tool von Killersims.com mit allen Add-ons
TSM.exe
TSM_ADDON_hands.exe
TSM_ADDON_neighborhood.exe
TSM_ADDON_nudes.exe
TSM_ADDON_pajamas.exe
TSM_ADDON_undies.exe

Blueprint
Die „Kompatibilitätstest-Version" des Objekteditors

zusätzlich nur auf DVD
Patch für Euro-Version, DVD-Patch, Sims-Nacktpatch, SimsTransmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setupfarbe.exe, Blueprint Texturen, Schneemann, Sim-Castle, Das Schwein, Neue Haushaltsgetränke, Küchen-Set, Blueprint, The Sims Manager



Im The Sims Manager von Killersims wurden viele wichtige Funktionen in einem Tool vereint. Damit auch Sie in den Genuss des Programmes kommen, befindet es sich auf der Cover-CD.



Ein TIE-Fighter mag kein besonders sinnvolles Objekt für Die Sims sein, er zeigt jedoch, dass Blueprint auch mit komplexeren 3D-Modellen umgehen kann – ein schneller Rechner vorausgesetzt.



Die Siedler 4

Tobias Patella betreut den SiedlerONLINE Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite siedleriv.de und versorgt Sie monatlich mit den neuesten Infos zu Blue Bytes Wusel-Sim.

Tobias Patella,
16 Jahre, Schüler aus Darmstadt
www.siedleriv.de
E-Mail: tobias@gamigo.de

„Besonders der Mehrspielermodus profitiert von den vielen Patches: Bald geht's los mit den ersten Turnieren!"



Der dunkle Herrscher hat nur noch scheinbar alles unter Kontrolle: Die fleißigen Siedler lassen seine Macht stetig schwinden.

Nach dem Verkaufsstart

Die ersten Wogen nach dem Bug-Skandal haben sich geglättet, langsam kehrt wieder die gewohnte Ruhe in die sonst so friedliche *Siedler*-Welt ein. Auch Blue-Byte-Mitarbeiter melden sich mittlerweile in den (wieder zugänglichen) offiziellen Foren zu Wort und nehmen Stellung zu der Kritik seitens der enttäuschten Käufer. In Rekordzeit wurden drei Patches nachgereicht, die besonders den Mehrspielerbereich und die allgemeine Stabilität erhöhen. Wer weiterhin mit dem Kauf zögert: Auf der Cover-DVD gibt es die lang versprochene Demo, damit Sie das Spiel einmal selber antesten können.

Die Community lebt!

Fast täglich werden momentan neue Fanseiten zu *Siedler 4* ins Leben gerufen, von denen sich allerdings nur die wenigsten halten können – der Markt ist hart umkämpft und die Konkurrenz groß!

Der bereits seit mehreren Jahren bestehende SiedlerONLINE Club bietet seinen Besuchern schon jetzt Lösungshilfen für sämtliche Kampagnen aus *Siedler 4*. Wer außerdem mit den zahlreichen Technik-Tücken von *Siedler 4* zu kämpfen hat, sollte einen Blick in den Anti-Freeze Guide werfen, der zur Vorbeugung von Grafikproblemen und Abstürzen dient.

Dazu konnte ein kleines Jubiläum gefeiert werden: Der Club hat die 1.000-Mitglieder-Marke gesprengt und bedankt sich bei seinen Mitgliedern mit der Verlosung von zahlreichen aktuellen Computerspielen.

Neue Karten

Direkt von den Entwicklern kommen in diesem Monat neue Karten für *Siedler 4*, die den Wirtschaftsmodus endlich spielbar machen. Viel Spaß!



Die erste Schlacht ist gewonnen, wie lange hält der Gegner noch Stand?



Mit den Lösungshilfen von www.siedler-iv.de ist das dunkle Volk leicht besiegt.



Einer der nervigen Bugs in der Verkaufsversion: Der Bildschirm „friert" einfach ein ...



Diese Pioniere haben ihre Arbeit mehr als gut gemacht und den letzten Winkel erkundet.



Auf CD-ROM

Neue Karten:
Das Map-Pack bietet neuen Siedel-Stoff
mappack#1.exe

Hintergrundbilder:
6 Desktopmotive von den Römern und den Maya
romer.zip
maya.zip

zusätzlich nur auf DVD
Siedler-4-Demo: Den neuen Siedler-Teil selber antesten!

AMER GAME TV ON!

Game On! TV wird produziert von

COMPUTEC MEDIA

Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf



Neustart

Schlampige Qualitätssicherung: Opferte Blue Byte den Spielspaß für eine frühere Veröffentlichung?

Fit für Mehrspielergefechte? Gerade im Online-Spiel machen häufige Abstürze oder ruckelige Performance ein Spiel immer noch fast unmöglich.

Gemeinsam besser wuseln

Die Siedler 4 **Bugs entfernt, Mehrspielermodi integriert**

Massenhaft Bugs und häufige Abstürze vermiesten die Freude am lang erwarteten *Siedler 4*. Zumindest einige davon wurden durch das Update auf v1.05.795 behoben. Mittlerweile ist der dritte Patch (v1.06.815) verfügbar, der nicht nur die immer noch mangelhafte Stabilität des Spiels verbessert (zumindest etwas), sondern einige neue Funktionen integriert: Im Mehrspielermodus – sollte er mal ohne Abstürze und in guter Performance laufen – dürfen Sie nun auf Zeit gegeneinander antreten. Nach einer Stunde gewinnt der Spieler, der die meisten Waren produzieren konnte. Alternativ können Sie auch miteinander gegen den Computer spielen. Um spannende und faire Mehrspielerpartien zu gewährleisten, wurde auch das Balancing überarbeitet. Die hinterhältigen Saboteure sind nur noch halb so effektiv und Soldaten vor dem Zauberspruch „Barbaren bekehren" in Befestigungen geschützt. Mit dem Update machen *Die Siedler 4* einen Schritt in die richtige Richtung. Aber von einer Entwarnung in Bezug auf die Bug-Situation kann man leider noch nicht sprechen.

Blue-Byte-Info

Hotline: Mo.-Do. 15-19 Uhr
Fr. 15.30-19.30 Uhr
Tel.: 0208/4502929
Fax: 0208/4502999
www.bluebyte.de
www.siedler4.de



Perfektionisten am Werk

Gothic **Performance gesteigert**

Wenn Sie sich über die langen Lade- und Speichervorgänge des genialen Rollenspiels *Gothic* geärgert haben: Mit dem Update auf v1.07c verkürzen sich die Zugriffe auf die Festplatte spürbar. Darüber hinaus steigerte Piranha Bytes die Performance, so dass speziell in Wäldern die Framerate etwas höher liegt. Etliche kleinere Bugs wurden behoben, die unter anderem zu Unregelmäßigkeiten im Spielverlauf führen konnten. Ebenfalls besser ist die Steuerung des Charakters in Gefechten: War es vor dem Patch nahezu unmöglich, Schläge der Gegner zu parieren, dürfte es Ihnen jetzt mit etwas Übung gelingen, nicht nur den Hieben auszuweichen, sondern sie auch mit Ihrer Waffe abzublocken. Wenn jetzt noch der umständliche Kauf und Verkauf von Ausrüstungsgegenständen und Beute einfacher wird, lässt *Gothic* wirklich keine Wünsche mehr offen. In der Readme-Datei zum Patch erhalten Sie zudem einige Hinweise, wie Sie Probleme mit einigen Grafikkarten vermeiden können.



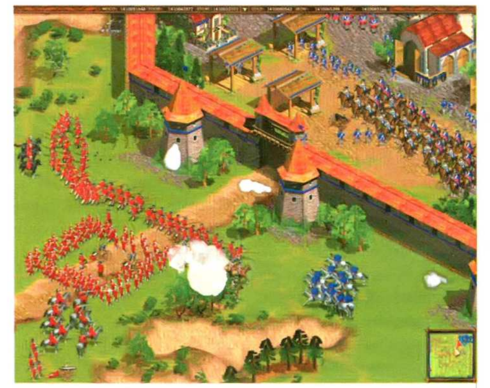


Das Speichern und Laden des Spielstands geht nun schneller. Da probiert man gern mal aus, ob man einen Kampf schon schafft.

Epische Schlachten

Cossacks – European Wars | **Mehrspieler-Spaß**

Nachdem es mit GameSpy deutlich einfacher geworden ist, Mitspieler für den Multiplayer-Modus zu finden, beseitigt CDV nun mit dem Update auf v1.15 einige unschöne Fehler, die besonders Spiele über das Internet vermiesen konnten: Nach dem Patch soll es zu keinen Synchronisationsfehlern mehr kommen. Zudem bleibt die Performance an den angeschlossenen Systemen stabil, auch wenn der Server an der Leistungsgrenze arbeitet. Die neue Version ist mit den internationalen Versionen kompatibel, so dass Sie Ihre Fähigkeiten nun auch gegen Spieler messen können, die nicht die deutsche Fassung installiert haben. Ferner soll es nicht mehr möglich sein, sich im Mehrspielermodus durch Cheats einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Nebenbei beseitigt das Update noch kleinere Fehler, die unter anderem zu Abstürzen führen konnten.


Auch in großen Schlachten wirken sich Leistungsschwächen des Servers nicht mehr auf die Performance der Spielerechner aus.


Faire Mehrspielergefechte: Das Update verhindert Cheats.

Außerdem

/// Durch **v1.04** (auf der Cover-CD) von **Technomage** verschwinden die letzten inhaltlichen Bugs, die teilweise katastrophale Auswirkungen hatten. Bereits die **Version 1.02** (ist in v1.04 enthalten) **verbesserte** die **Optik**, indem die sichtbaren Lücken zwischen den Polygonen reduziert wurden. /// Der **Mehrspielermodus** von **Giants** wird durch die **v1.4** (Betaversion; auf der Cover-CD) deutlich interessanter. Nun können Sie auch im **Deathmatch** mit **Kabuto** gegen Mercs und Sea Reapers ins Feld ziehen. Das Update beseitigt zudem etliche Bugs und steigert die Performance geringfügig. /// Für **MechWarrior 4** veröffentlichte Microsoft Ende März ein Update für die **amerikanische Version**, das viele Fehler beseitigt und das Spiel in etlichen Details verbessert. Bis das Update für die **deutsche Fassung** erhältlich ist, können Sie jedoch **keine Mehrspielergefechte** mit bereits gepatchten Versionen durchführen. Info: www.microsoft.com/games/mechwarrior4 ///



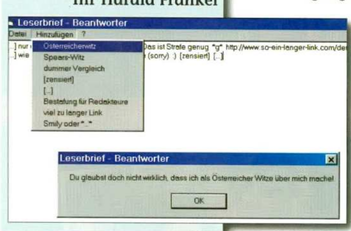
Leserbriefe

Sprechstunde

Schönes Leben?

Am 30. März 2001 dachte ich kurz, ich hätte endlich ein schönes Leben. An besagtem Freitag traf ein von mir in Heft 4/2001 sehnlich erwünschter automatischer Leserbrief-Beantworter ein. Den hatte unser Leser Stefan Kögl extra für mich programmiert. Dass dieses Werk auch noch von einem Österreicher stammt, freute mich umso mehr. Natürlich testete ich die Software sofort – ein erstes Ergebnis sehen Sie in der Antwort zu den Briefen „Thema DVD". Der LB generiert Textbausteine, u. a. Britney-Spears-Witze und Pranger-Strafen für Redakteure. Leider ist er noch nicht ausgereift. So weigert sich das Mistding z. B., Österreicher durch den Kakao zu ziehen, obwohl ein entsprechender Menüpunkt vorhanden ist. Stefan Kögl will das Programm auf jeden Fall perfektionieren. Er bittet die anderen PC-Action-Leser um ihre Mithilfe. Wer Vorschläge machen möchte, kann dies unter koeglstefan@gmx.at tun. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel



Erregte Gemüter

Echt der Hammer! Wo holt ihr euch nur die wunderschönen Cover-Girls her? Gibt es von der momentanen Ausgabe 4/2001 noch ein paar andere Bilder, auch Name und Telefonnummer wären ganz nett. [...]

Ingo Cernohorsky, Crailsheim

Die Idee mit den Covergirls find' ich ja echt okay, aber was ist denn das, was die Dame auf dem Titelblatt von Ausgabe 4/2001 anhat? Das sieht aus, als hättet ihr da einen von Tanja Bunkes BHs genommen [...], etwas Alufolie angeschraubt, eine Tasche zerstückelt und die Teile dann auf die Träger geheftet. Das Ding soll vor Raketen schützen? Was kommt denn als Nächstes? Duke Nukem mit Konservenbüchsen an den Boxershorts? [...]

Mario Prinz, Ernstbrunn (Österreich)

*Als Fan eurer Zeitschrift musste ich bei der aktuellen Ausgabe als eingefleischter Q***e-3-Fan mit Entsetzen feststellen, dass das hübsche Covermodel zum Thema Unreal 2 [...] eine (aus Q3 sehr gut bekannte, wenn auch verpönte) BFG in den Händen hält. [...]*

Christopher Moll per E-Mail

Lange nicht mehr sorgte ein Covergirl für derart große Erregung unter den Lesern – Erregung in vielfältiger Weise. Ingo Cernodingsbums (einen schwierigeren Namen hättest du dir nicht ausdenken können, das kann doch keine Sau richtig tippen) teile ich entrüstet mit, dass ich die Telefonnummer meiner Zweit-Freundin (neben Britney Spears) grundsätzlich nicht herausgebe. Normalerweise buchen wir die Mädels übrigens über Model-Agenturen. Mario Prinz muss sich eine Gegenfrage gefallen lassen: Woher zur Hölle weißt du, wie Tanja Bunkes BHs aussehen? Abgesehen davon haben wir keine Alufolie für den Brustpanzer verwendet, sondern silberfarbenes Qualitäts-Buntpapier. Herr Müller schnitt es eigenhändig in Form und klebte es beim Foto-Shooting aufs verstörte Cover-Girl. Kurz: Er gab sich echt Mühe. Dafür dürfen wir uns jetzt anmotzen lassen, schönen Dank. Christopher Moll und alle entsetzten Fans des indizierten Ego-Shooters von id Software kann ich unterdessen beruhigen: Nein, wir wollten euch nicht ärgern, indem wir eine Waffe eures Lieblingsspiels mit dem verhassten *Unreal Tournament* in Verbindung brachten. Uiuiui, in einem Internet-Forum traten wir glatt eine Diskussions-Lawine los (Zitat: „Bähhh, das ist ja widerlich!"). Seht es doch positiv: Wir konnten keine *UT*-Knarre nehmen. Die sehen alle so eindrucksvoll aus wie pimmelige Pistolen aus einem Überraschungs-Ei, sind also für ein Cover nicht geeignet. Da mir klar ist, dass ich mir mit dieser Aussage wieder ein paar Feinde mehr gemacht habe: Beschimpfungen, Morddrohungen und Briefbomben beleidigter *UT*-Fans bitte direkt an mich, ich bin's gewohnt. Danke.



Sorgte für einigen Aufruhr unter den Lesern: Heidi Merill, das Covergirl der vergangenen Ausgabe.

Thema DVD

Tja, erst einmal ein Lob: Die PC Action hat sich in letzter Zeit echt gemausert. Vor allem, weil die DVD oberaffengeil ist, wart ihr auf dem besten Weg, meine Nummer 1 zu werden, doch nun das. Wie kommt ihr dazu, die DVD nur noch im Abo anzubieten? [...] Das kann doch nur ein schlechter Scherz sein? Ein Abo werde ich mir garantiert nicht zulegen, ich lasse mich doch nicht erpressen ...

Florian Berardi per E-Mail

Bei der vorliegenden heiklen Aufgabe (in der Leserbriefonkel-Fachsprache „unzufriedene Leser besänftigen" genannt) hätte ich der Einfachheit halber gerne den im Vorwort erwähnten Antwortgenerator von Stefan Kögl verwendet. Es muss an einem Anwenderfehler oder daran liegen, dass seine Software noch im Betastadium ist, jedenfalls fand ich die vorgeschlagene Antwort dann doch wenig aussagekräftig:

*[...] nur eine Britney Spears-CD anhören. Das ist Strafe genug *g* http:// www.so-ein-langer-link.com/den/merkt/sich/doch/niemand/ [...] wie die Haarpracht eines Herrn Hesse (sorry) :) [zensiert] [...]*

Oje, ist also doch wieder Handarbeit angesagt: Obwohl ich nicht zwingend verstehe, warum man kein Abo möchte, wenn die „DVD oberaffengeil" ist, sei Florian und allen anderen Lesern versichert: Eine solche Entscheidung treffen wir nicht, um euch zu ärgern. Wäre ja schön blöd, schließlich leben wir von den Lesern. Fakt ist, dass zu wenige Kunden am Kiosk zur DVD-Ausgabe gegriffen haben. Kurz: Die Nachfrage war zu gering. Den Preis zu erhöhen, hätte ebenso wenig Sinn gemacht. Okay, wir hätten pro Heft etwas mehr verdient. Dafür hätten die Leute wieder weniger Hefte eingesackt. Ich kann als dummer Redakteur zum Thema Verkaufsstrategien wenig sagen – eher kriegt der Schweizer Hüpf-Toblerone D.J. Bobo einen intelligenten Gesichtsausdruck hin (Beschimpfungen, Morddrohungen und Briefbomben beleidigter Fanclub-Vorsitzender bitte direkt an mich, ich bin's gewohnt. Danke.). Aber über die magische 10-Mark-Grenze zu gehen, sei unklug, verrieten mir Marketing-Fachleute. Also hat sich der Verlag

entschlossen, das DVD-Heft nur noch im Abo anzubieten.

Alles Linux?

Ich verfolge als Abonnent der PCA schon relativ lange die Leserbriefseiten und wollte mich nun auch mal zu Wort melden, denn ein Thema wurde bisher noch NIE erwähnt: das Spielen unter Linux. Alle sind immer der Meinung, dass es für Linux überhaupt keine Spiele geben würde. Und überhaupt sei dieses Betriebssystem nur was für Fanatiker. Ich glaube, dass Linux Windows irgendwann einmal den Rang ablaufen wird, nicht so bald, aber der Tag kommt bestimmt. [...] Es sind nicht mal Raubkopien nötig, denn wir alle wissen: Es ist Freeware! Somit fände ich es schön, wenn es einmal einen Blickpunkt über das Spielen unter Linux geben würde. [...]

Friedemann Polzin, Dessau

Cool! Endlich erfahre ich, dass es in Deutschland doch mehr Linux-Gurus gibt als vermutet. Viel besser: Jetzt habe ich auch noch die Ehre, einen der vier Nutzer namentlich kennen zu lernen. Logisch, dass ich mich mit dieser provokanten Aussage in tödliche Gefahr begebe (Beschimpfungen, Morddrohungen und Briefbomben beleidigter Linux-Jünger bitte direkt an mich, ich bin's gewohnt. Danke.). Was ich jedoch damit sagen will: Das kostenlose Betriebssystem mag so genial sein, wie es will – die Verbreitung unter Spielefreaks ist zu gering, als dass es sich lohnen würde, ausführlich darüber zu berichten. Nur ein Bruchteil der Leser hätte daran Interesse.

Herbert ade

[...] Ihr Sch..BEEP..weine. IHR HABT HERBERT GETÖTET (oder weggesaugt oder wie auch immer). Warum? Warum nur? Wieso ist das Leben so grausam? Und das Schlimmste: Ich habe keinen DVD-Player und habe von dem Wechsel so viel wie, sagen wir mal, ein Österreicher von 'nem Denkspiel. [...]

Jonas Krug per E-Mail

Der Aichinger kümmert sich künftig um die Texte für unsere Videos. Und Filme gibt es bekanntlich nicht nur auf DVD, sondern auch auf CD – insofern hast auch du was davon. Außerdem verfasst er Beiträge fürs Fernsehen (*Game On! TV* auf NBC Europe – Samstag, 19 Uhr, und Sonntag, 24 Uhr). Als Abschiedsgeschenk an die Leser hat er ein Gedicht verfasst, das unter „Tools" auf der CD zu finden ist. Besagtes Werk ist in meinen Augen derart bekloppt, dass ich mir dachte: Hey, wie wär's mit einem Gewinnspiel? Da wir bekanntlich auch einen Bildungsauftrag haben, sollen Sie mir bis 25. April eine Gedichtinterpretation schicken. Wer's am besten macht, erhält ein von allen Redakteuren handsigniertes Heft (falls jemand so was will, die Goldbarren sind mir leider grad ausgegangen). Nur ein Tipp: Es geht in dem lyrischen Elaborat tatsächlich um das Thema PC Action ...

Hirnlos

1. Danke für den Artikel über den GeForce 3 und die dazugehörigen Spiele. Er war für jeden verständlich und enthielt trotzdem einige Infos. Auch die „Anleitung" zum Mainboard-Tuning war gelungen. 2. Die CD ist qualitativ schlecht. Nicht vom Inhalt – öfters kann sie schlicht und einfach von einem handelsüblichen CD-ROM-Laufwerk nicht gelesen werden. [...] 3. Ihr habt sicher mitbekommen, was derzeit um Ubi Softs F1 Racing Championship passiert. Die Verkaufsversion enthält eine KI, die manchmal als solche nicht bezeichnet werden kann. [...] Euer Test stellte die KI aber durchaus sehr positiv dar, was sie definitiv nicht ist. Das ist ja noch zu verkraften, aber in der Ausgabe 4/2001 fällt kein einziges Wort über den ganzen Aufruhr! [...]

Sebastian Boll per E-Mail

Das Lob bei Punkt 1 habe ich artig an die Verfasser Christian Müller und Bernd Holtmann weitergeleitet. 2. Um zu erklären, was ich unter einer qualitativ schlechten CD verstehe, könnte ich jetzt scherzhaft die aktuelle Maxi von Kreisch-Nudel Jeanette Biedermann (22 Minuten und 13 Sekunden perfekter Horror) erwähnen, ich lass es aber besser. Warum unser Silberling bei Sebastian offensichtlich häufiger Mucken macht, kann ich von meinem Bürostuhl aus nicht prüfen. Würde es an unserer Produktion liegen, müssten uns die Leute hier die Bude einrennen. Tun sie aber nicht. Natürlich gibt es Reklamationen – doch das sind Einzelfälle. 3. Ja, es gibt in diversen Internet-Foren Spieler, die sich über Mängel bei der Künstlichen Intelligenz von *F1 Racing Championship* beschweren. Aber von einem Aufruhr zu sprechen, halte ich für sehr übertrieben. Immerhin gibt es auch gegensätzliche Meinungen und Kritik findet in solchen Communitys immer statt – egal, wie gut das Spiel ist. Uns ist die KI gut genug. Was daran liegen mag, dass sie den IQ eines durchschnittlichen Redakteurs noch übertrifft.

Schweigeminute

Bekommt ihr jetzt alle Frühlingsgefühle für Nvidia oder bekommt ihr jedes Mal, wenn ihr über Nvidia schreibt, einen Zuschuss? Ihr tut ja gerade so, als hätte es 3dfx nie gegeben. Da schlage ich so nichts ahnend am Montagmorgen meine PC Action auf, lande auf Seite 36 und was muss ich da lesen? „Mit GeForce 3 in den Grafikhimmel". Nur, weil es 3dfx nicht mehr gibt, heißt das doch noch lange nicht, dass jeder jetzt eine Nvidia-Grafikkarte haben muss. [...]

Daniel Mücke per E-Mail

Gewinnspiel

Tja, Leute, unser Requisitenschrank im Büro quillt über und es müssen ein paar olle Klamotten raus – diesmal die unseres Cover-Girls der Ausgabe 1/2001. Die Zeit ist also mal wieder reif für ein Gewinnspiel. Was Sie tun müssen, um an die feuerrote Wäsche (Rock, Kleid, Top und Shorts) im schmucken Puschel-Look zu gelangen? Nun, beantworten Sie bis zum 25. April folgende Schätzfrage: Welche Körbchengröße hat wohl die holde Schönheit (vgl. Foto)? Ehe ich jetzt wegen Frauenfeindlichkeit auf der Alice-Schwarzer-Hass-Liste lande und mich außer einigen Österreichern, Anime-Freunden (etc.) noch mehr Menschen zu töten wünschen, möchte ich vorab folgende Punkte aus meinem Buch *1.001 Ausrede für Spieleredakteure* zitieren: 1. Ich wollte mit der Frage unseren weiblichen Lesern einen Vorteil verschaffen, die sich mit dem Thema ja viel besser auskennen als wir doofen Männer. 2. PC Action hat bekanntermaßen einen Bildungsauftrag. Wenn es uns gelingt, dass sich aufgrund des Gewinnspiels nur drei Herren über das Thema informieren – haben wir dann nicht zu mehr Verständnis zwischen den Geschlechtern beigetragen? 3. Falls 1. und 2. nicht als Beruhigungsmittel durchgehen: Die Idee zur Frage hatte ein Kollege. Ich will keine Namen nennen, aber es war der Hesse.



Mitmachen! Ein vierteiliger Satz ungewaschener, feuerroter Puschel-Wäsche wartet auf den Gewinner.

Ein Maulwurf im Container?

Big Action, die bescheuertste Reality Soap seit Erfindung der Cover-CD, geht in die entscheidende Phase. Joachim Hesse schreckte vergangenen Monat sogar vor Bestechungsversuchen nicht zurück, um an Nominierungsstimmen zu gelangen und den Container verlassen zu können. Das beweist eine E-Mail, die mir von einem Informanten zugespielt wurde: „Lasst den Hesse frei! PS: Ähm, Joachim? Ich habe meinen Teil der Vereinbarung eingehalten, jetzt erwarte ich auch die versprochene Eintrittskarte zur Spielemesse E3 im nächsten Jahr." Hat unserem Zottelriesen die Aktion etwas genützt? Welche drei Redakteure müssen weiter in Gefangenschaft leben und sich von den Lesern begaffen lassen? Und was ist dran an dem Gerücht, es befinde sich ein Maulwurf im Haus? Sehen Sie selbst: Folge 5 finden Sie auf CD und DVD.

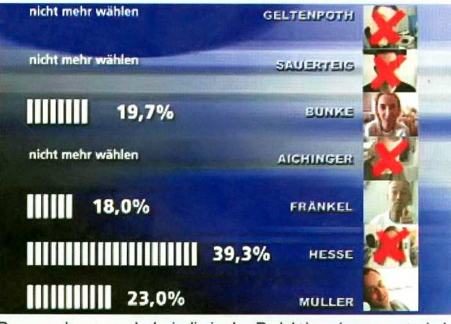
»Frau Bunke ist doch total scheiße, sie sieht in der Kamera aus wie Mutter Theresa!«
Anonym

Entscheiden Sie!

Welcher Redakteur darf das Haus verlassen? Schicken Sie Ihre Stimme per Postkarte mit dem Vermerk „Big Action" an die bekannte Redaktionsanschrift oder als E-Mail an bigaction@pcaction.de. Selbstverständlich gibt es etwas zu gewinnen. Monatlich verlosen wir ein Spiel und am Ende der Staffel unter allen Einsendern eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Gewinn einfährt, muss von dem Schreibsklaven betreut werden, der bis zuletzt in den Hallen von COMPUTEC dahingesiecht ist. Der Gewinner der jüngsten Verlosung ist Jonas Krug aus Markt Schwaben. Er erhält *Heavy Metal F.A.K.K. 2* per Post.



Alex will zurück ins Haus (oben). Warum nur? Rechts: Ist ein Maulwurf im Container?



Da waren's nur noch drei, die in der Redaktion eingesperrt sind. Wer darf als Nächster gehen? Müller, Bunke oder Fränkel?

Ich möchte an dieser Stelle alle Leser um eine Schweigeminute für 3dfx bitten. Aufstehen, rechte Hand aufs Herz, erst dann weiterlesen, Danke. Lieber Daniel Mücke, mach' doch aus einer Mücke keinen Elefanten. Klar taugen Voodoo5/5500 und 6000 momentan noch, aber Nvidia gehört die Zukunft. Kein Wunder, dass die Firma 3dfx gekauft hat, oder? Wer in der Computerbranche der Vergangenheit nachweint, verschwendet unnötig Tränenflüssigkeit und bringt nur den Wasserhaushalt seines Körpers durcheinander. Wir müssen über Trends berichten, das ist unser Job. So war auch der Artikel zu verstehen.

Liebesschwur

[...] Solltest du diesen Brief veröffentlichen, die Wahrscheinlichkeit ist zwar gering [...], dann würde ich gerne die Liebe meines Lebens, Monique, grüßen! [...]

Paul Köppen per E-Mail

Verehrte Leser, ich wollte Ihnen anhand dieses Beispiels erklären, dass ich weder Kai Pflaume noch Andreas Türck heiße. Lediglich in deren TV-Shows ist es möglich, seinen Schwulst loszuwerden. Deshalb veröffentliche ich solche Briefe künftig nicht mehr. Kennen Sie das? Laber-Türck tritt unvermittelt zu einer Dame im Publikum. Tut so, als sei ihm fad und als wolle er sich nur ein bisschen unterhalten. Stellt die unglaublich unverfängliche Frage, ob sie einen Freund habe. Natürlich schnallen die Überraschten nie, was gleich passiert. „Ja, ich habe einen Freund. Er heißt Seppl, lebt am Nordpol, wir haben uns dort zufällig in einem Kühlschrank-Fachgeschäft kennen gelernt und seit 431 Jahren nicht mehr gesehen." Und dann, oh Wunder, wer stolpert plötzlich die Show-Treppe runter? Seppl, eingeflogen vom Nordpol. Tataaa! In besonders harten Fällen meint der Typ auch noch, ein Liebeslied jaulen zu müssen.

Inserentenverzeichnis PC Action 5/2001



REICH DES GÖTTLICHEN GÜNTHERS
(ehemals China)
THREE KINGDOMS
傲世
Im JAHR des DRACHEN
三国
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
PC CD
OVERMAX STUDIO
Schreib die Geschichte des alten China neu! Bau das größte Imperium und werde der mächtigste Herrscher. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen. Jetzt im Handel.
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com
Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen © Object Software 2001. Published by Eidos Interactive Limited. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

Redakteure an den Pranger

Zuerst wusste ich gar nicht, dass es in Die Siedler 3 schon Wikinger und Maya gab. So steht es jedenfalls auf Seite 85. Wahrscheinlich haben sich die Asiaten und Ägypter nur verkleidet. Doch dann, zwei Seiten später in der Tabelle des Prüfstandes, bekam ich die Antwort. Es gibt zwei Siedler-3-Versionen. Das konnte ja keiner wissen. Klick, Ironiemodus aus (Danke für diesen Satz, Fränkel). Gleich zwei Fehler in einem Test. Hui. Falls du irgendetwas an meinem Brief auszusetzen hast, würde ich gerne mit Britney durch den Matsch gezogen werden.

Julien Boesen, Steißlingen

Yo, über der rechten Spalte des Prüfstandes hätte *Siedler 4* stehen müssen und in *Siedler 3* gab es als Völker die Römer, Ägypter und Asiaten – die kleinen Tippfehler wären also hiermit berichtigt. Ach ja: Das mit dem Wegebau stimmte auch nicht ganz – das gab's zuletzt im zweiten Teil, nicht im dritten. Doch nun zur Strafe: Christian Sauerteig und Tanja Bunke müssen den neuen SMS-Service von Oli P. abonnieren. Der Milchbubi, der weder schauspielern, singen, ja nicht mal gut aussehen kann und daraus auch noch Geld macht, quält die armen Kollegen künftig fünf Mal die Woche mit einem persönlichen Tagebucheintrag. Das Beste: Bunke und Sauerteig kostet der Schwachsinn auch noch 30 Pfennig pro SMS. Beschimpfungen, Morddrohungen und Briefbomben beleidigter Oli-P.-Fans bitte direkt an mich, ich bin's gewohnt. Danke.

Was musste ich mit Entsetzen im Test zu Star Trek Away Team lesen? Klingonischer Warbird und Romulanischer Schlachtkreuzer? Alexander Geltenpoth an den Pranger für diese peinliche Verwechslung.

Sven Klöckner, Köln

Mir dünkt, als hätte es Klingonischer Schlachtkreuzer und Romulanischer Warbird heißen müssen, hehe. Nicht, dass dies außer ein paar fanatischen Trekkies jemanden interessiert, aber es erfüllt mich doch immer wieder mit Schadenfreude, wenn Kollegen in die Pranger-Falle tappen. Alexander Geltenpoth wurde jedenfalls zu einem Besuch der *Star Trek*-Convention am 6. April in Bonn gezwungen. Es war vermutlich schrecklich, Tausende von Fan-Irrläufern beobachten zu müssen, die sich wie Schauspieler in alberne Science-Fiction-Gewänder hüllen. Beschimpfungen, Morddrohungen und Briefbomben beleidigter Vollblut-Trekkies bitte direkt an mich, ich bin's gewohnt. Danke.

Also so langsam glaub ich, dass ihr von russischen Militärfahrzeugen überhaupt keine Ahnung habt! Erst dieser ominöse M1 Panzer und jetzt auf Seite 18 der 4/2001 eine SU 39! Dabei sieht doch jeder Blinde, dass es sich hier um eine Mig 29 handelt. Ich schick' euch gleich mal ein Bild von einer Su 39 mit. [...]

Marco Ehrlich per E-Mail

Um Himmels willen, wie konnte nur dieser fürchterliche Fehler passieren? Christian Müller sollte sich schämen. Keine Frage, das schreit nach einer brutalen Bestrafung: Zehn aufgezeichnete VIVA-Sendungen mit Mützen-Penner Nils Bokelberg (in Zeitlupe) übersteht kein normaler Mensch ohne Bindehautentzündung. Beschimpfungen, Morddrohungen und Briefbomben beleidigter Popelzwerg-Fans bitte direkt an mich, ich bin's gewohnt. Danke.

Oje! Ich bin sicher, dass sich 99 Prozent aller Überraschten nach solch einer Sendung vom Partner trennen, weil's allzu peinlich ist, diesen zu kennen. Außerdem kündigen sie demjenigen die Freundschaft, der dem Türck die Story gesteckt hat. Nein, ich für meinen Teil kann öffentliche Liebesschwüre nicht gutheißen.

Schlusswort

Ich muss mich der Meinung von G-O-N anschließen. Vielleicht sollten Sie wirklich in Erwägung ziehen, Ihre „Meinungsäußerungen" zu diesem Thema in Zukunft für sich zu behalten. Ich selbst bin ein Anime-Freund, obwohl ich zugeben muss, dass Pokémon und Sailor Moon auch meinen Geschmack nicht treffen. Trotzdem ist es meiner Meinung nach nicht richtig, solche inkompetenten Äußerungen in Ihrer ohne Zweifel guten Zeitschrift von sich zu geben. Und bitte unterlassen Sie Ihre ausgesprochen witzigen Bemerkungen in Bezug auf Österreich. [...]

Ewald Reisenbichler,
Weinburg (Österreich)

Ach Leute, nehmt das doch nicht so ernst. Ich bin vernarrt in alle Österreicher und wenn sie dann noch gleichzeitig Anime-Fans sind, würde ich sie sogar am liebsten heiraten. Oder sind Sie schon vergeben, Herr Reisenbichler? Scherz beiseite und noch einmal für alle Erbosten zum Ausschneiden, Sammeln und Ins-Poesiealbum-Kleben: Mit meiner Äußerung in Ausgabe 2/2001, in der ich die Zeichentrickfilme mit rezeptfreien Brechmitteln in Verbindung gebracht habe, tat ich lediglich meine persönliche Meinung kund. Vereinfacht ausgedrückt: Ich schrieb nicht, Anime sei doof. Ich schrieb, dass *ich* Anime doof finde. Jetzt sind wir wieder lieb zueinander und beenden das Thema, ja?



Auf CD-ROM

Big Action
Teil 5: Die Klonkriege
BIGACTION05.mpg

Lyrik
Ein Abschiedsgedicht von Herbert Aichinger an die Leser
Herbert-ade.html

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

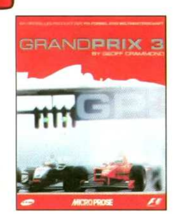
Ihre PC-Action-Redaktion

Abgefahrene Aboprämien

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Grand Prix 3

Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams – all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.

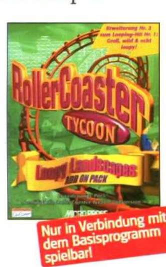




Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktionen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusatz-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten – da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!



Nur in Verbindung mit dem Basisprogramm spielbar!

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr [= DM 9,60/Ausg.]; Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ **„Grand Prix 3" (Art.-Nr. 2039)** ☐ **„Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes" (Art.-Nr. 2040)**

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PA 93



COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an leserchartsl@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲		Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	15,0%
2	►		Diablo 2 *Blizzard*	13,3%
3	▲		Unreal Tournament *Epic*	6,7%
4	▲		Baldur's Gate 2 *Bioware*	6,6%
5	▲		Hitman: Codename 47 *IO Interactive*	3,7%
6	▼		Half-Life (deutsch) *Valve*	3,6%
7	▲	neu	No One Lives Forever *Monolith*	3,5%
8	▲	neu	Herrscher des Olymp: Zeus *Orakel*	3,3%
9	▲	neu	Die Siedler 4 *Blue Byte*	3,1%
10	▼		C&C: Alarmstufe Rot 2 *Westwood*	2,9%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	►	1	Black & White	26,3%
2	▲	5	Doom 3	10,5%
3	►	3	Duke Nukem 4ever	7,1%
4	▲	neu	Anno 1503	7,0%
5	▼	2	Half-Life: Team Fortress 2	5,4%
6	▲	neu	Unreal 2	5,3%
7	▲	neu	Diablo 2 Expansion	5,2%
8	▲	neu	Aquanox	3,5%
9	▲	neu	Max Payne	3,4%
10	▼	7	Warcraft 3	3,2%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	F1 Racing Championship	Ubi Soft
2	▲	neu	Gothic	Shoe Box
3	▲	neu	Die Sims: Party ohne Ende	EA Games
4	▲	neu	Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Eidos
5	▲	neu	Clive Barker's Undying	EA Games
6	▲	neu	Age of Sail 2	Take 2
7	▲	neu	Icewind Dale: Herz des Winters	Virgin Int.
8	▲	neu	Star Trek Away Team	Activision
9	▲	neu	NBA Live 2001	EA Sports
10	▼	5	Wer wird Millionär?	Eidos

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	►	1	Half-Life: Generation Pack 2	Havas Int.
2	►	2	Rogue Spear Budget	Ubi Soft
3	▲	neu	Reah	Project Two
4	▲	neu	Rainbow Six	Ubi Soft
5	▲	neu	Giants	Virgin Interactive
6	▼	3	Project: I.G.I.	Eidos
7	▲	neu	Les Sims Edition Speciale	EA
8	►	8	No One Lives Forever	EA
9	▲	neu	Les Sims: Ca vous Change la Vie	EA
10	▼	4	Age of Kings	Microsoft

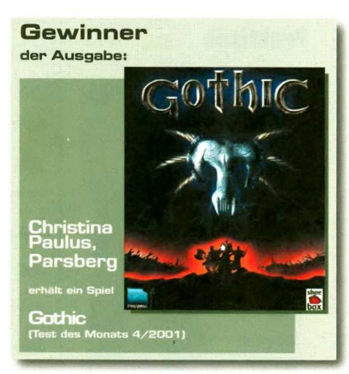
Quelle: Press Image

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	►	1	The Sims	Electronic Arts
2	▲	3	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
3	▲	5	Rollercoaster Tycoon	Infogrames
4	▲	neu	Icewind Dale	Interplay
5	▼	4	Who wants to be a Millionaire	Disney Int.
6	▼	7	Diablo 2	Blizzard
7	▼	6	Nascar Racing 4	Sierra
8	▼	2	Frogger	Infogrames
9	▼	8	100+ Great Games	Valusoft
10	▲	neu	Sim Theme Park World	Electronic Arts

Quelle: IE Magazine

Gewinner der Ausgabe:



Christina Paulus, Parsberg

erhält ein Spiel

Gothic
(Test des Monats 4/2001)

Hit-Countdown

Action			
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	September 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	4. Quartal 2001
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	Februar 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	2. Quartal 2002
I-War 2	Weltraum-Shooter	Particle Systems	Juni 2001
Mafia	Action-Spiel	Illusion Softworks	3. Quartal 2001
Max Payne	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2001
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	2015	4. Quartal 2001
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	3. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001
Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	Raven Software	3. Quartal 2001
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	Noch nicht bekannt
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Microprose	2. Quartal 2001
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	Juni 2001
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai 2001
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	2. Quartal 2001
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	Juni 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	September 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	September 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	2. Quartal 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	Juni 2001
Rennspiel			
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	2. Quartal 2001
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microsoft	4. Quartal 2001
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	Juni 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	2. Quartal 2001
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	2. Quartal 2001
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	Mai 2001
Diablo 2 Expansion-Set	Rollenspiel	Blizzard	Juni 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	Noch nicht bekannt
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	3. Quartal 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	2. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	2. Quartal 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	2. Quartal 2001
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	Historische Flugsimulation	Blue Byte	2. Quartal 2001
Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	SSI	Juni 2001
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	Mai 2001
Bundesliga Stars 2002	Fußball	EA Sports	August 2001
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001
NHL 2002	Eishockey	EA Sports	Oktober 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001
Strategie			
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	2. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	2. Quartal 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	Juni 2001
Die Völker 2	Aufbaustrategie	JoWooD	Juli 2001
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	Juni 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	4. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	Mai 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	4. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2001
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	2. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	2. Quartal 2001
Star Wars Battlegrounds	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	4. Quartal 2001
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	Mai 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2001
Wiggles	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	2. Quartal 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Januar 2002
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	Mai 2001
Der Planer	WiSim	Phenomedia	4. Quartal 2001
Fußballmanager 2001	Sportmanager	EA Sports	August 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	Juni 2001

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 — (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 — Mo-Fr 14^{00}–16^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 — (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 — Mo-Fr 9^{30}-13^{30}, 14^{00}–17^{30}
01 90-78 79 06 — (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89- 85 79 5 38 — Mo-Fr 9^{00}–13^{00}

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
01 90 -51 56 16

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 — Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31/6 61 95 51 — Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 — Mo-Fr 12^{00}–20^{00}
01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 — Mo-Fr 16^{00}–20^{00}
01 90-50 55 11 — Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 — Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 14^{00}–19^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15^{00}–20^{00}
01 90-5 89 70 33

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 - 82 48 36*
(täglich 8 - 24 Uhr)

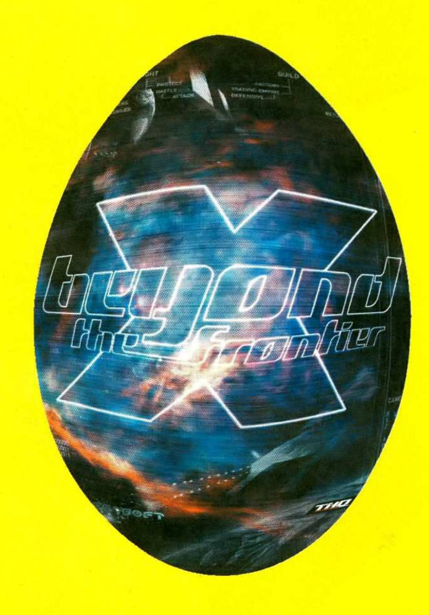
Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 - 82 48 35*
(täglich 7 - 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.

en in jedes Nest



DM 49,95*



DM 29,95*

Werd Milkmaster, und fahr nach Berlin

Internationaler Tag der Milch, 1. Juni 2001

Kn@ck den Milchpott!
www.milkmaster.de

Kn@ck den Milchpott! Spiel auf
www.milkmaster.de
fünf spannende Games
zum Internationalen Tag der Milch.
Werd Milchmaster in Deinem Bundesland,
und fahr zum großen Finale nach Berlin.
Den Siegern winken wertvolle Preise.

Volles Rohr · Frucht Schubser · Hau das Fett · Cheezy Run · Milch loader

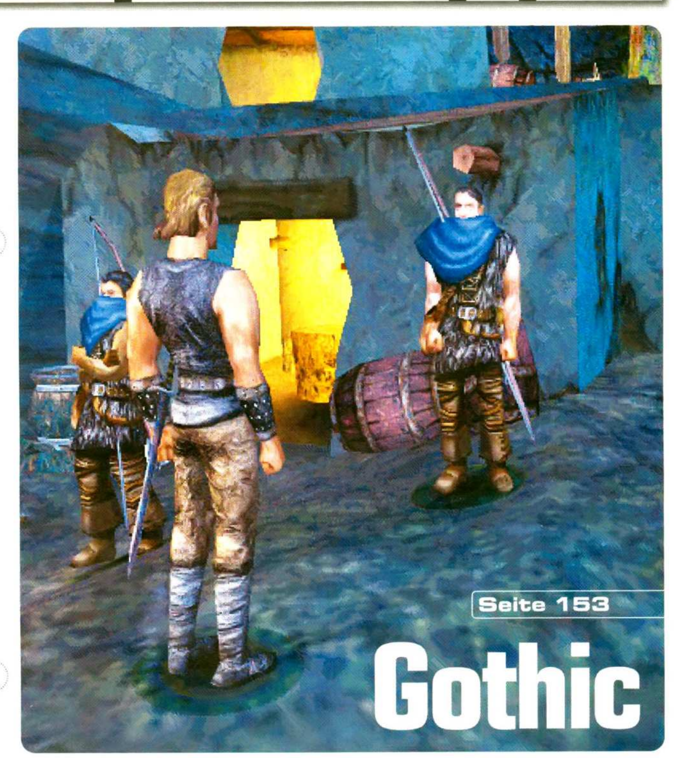








PC ACTION Spieletipps 5/2001



Ausgetrickst

Was verbinden Sie mit der Schweiz? *Schifahren? Schokolade? Fondue? DJ Bobo? Ricola? Ende März war all das nebensächlich. Neidisch schaute die Black-&-White-Fangemeinde in das benachbarte Alpenland. Black & White war dort eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart schon zu haben. Während man in Deutschland noch Fingernägel kauend wartete, wurde in der Schweiz schon kräftig gespielt. Da flattern böse E-Mails in die Redaktionen. Der Vorwurf wird laut, dass wir wider besseren Wissens den Veröffentlichungstermin falsch verkündet haben. Lassen Sie sich gesagt sein: Wir waren ebenso überrascht wie Sie. Electronic Arts Deutschland macht da im Übrigen keine Ausnahme – die Verantwortlichen wussten nichts von einem vorgezogenen Verkaufsstart des Kultspiels. Der Hintergrund der Geschichte ist simpel. Um europaweit einen gleichzeitigen Erstverkaufstag zu realisieren, müssen die fertigen Versionen schon einige Tage früher ausgeliefert werden. Der Frühstart der Schweizer Nachbarn ist lediglich auf einige wenige Einzelhändler zurückzuführen, die sich einfach nicht an das strikte Datum für den Verkauf gehalten haben. Den wenigen Glücklichen, die vor allen anderen spielen durften, sei es gegönnt.*

Florian Weidhase

Tipps&Tricks-Profis



Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Thema Technik

Kurztipps

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000
Black & White	Komplettlösung	4/2001, 5/2001
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000
Call To Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/2001
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001
Desperados	Allgemeine Tipps	5/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/2001
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Giants	Allgemeine Tipps	2/2001
Gothic	Allgemeine Tipps	4/2001
Gothic	Komplettlösung	5/2001
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/2001
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/2001
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/2001
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
MechWarrior 4	Allgemeine Tipps	2/2001
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/2001
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/2001
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/2001
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/2001
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/2001
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/2001
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

Komplettlösung

Gothic

In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen die restlichen Lager in der Gothic-Kolonie vor und führen Sie bis zum Endgegner des fantastischen Rollenspiels.

Das Neue Lager

Lohnt sich ein früher Besuch im Neuen Lager?

Auf jeden Fall – wenn Sie im Alten Lager von Thorus den Auftrag erhalten haben, Mordrag zu beseitigen, sollten Sie die Gelegenheit nutzen, und sich von ihm zum Neuen Lager führen lassen. Sie können auch im Neuen Lager als unerfahrener Charakter einige lukrative Aufträge annehmen.

Wie verhalte ich mich bei Horatio?

Wenn Sie Horatio treffen, werden Sie ihm gegenüber nicht aggressiv. Er kann Ihnen etwas beibringen. Sagen Sie ihm, dass Sie Stärke benutzen würden, um für Ordnung zu sorgen und um dem Reislord eins auszuwischen. Horatio erhöht daraufhin Ihren Stärkewert um fünf Punkte. Sie erhalten diese Gesprächsoption bei Horatio allerdings erst, nachdem Sie mit Jeremiah in der Kneipe gesprochen haben.

Soll ich für Baal Kagan zum Dealer werden?

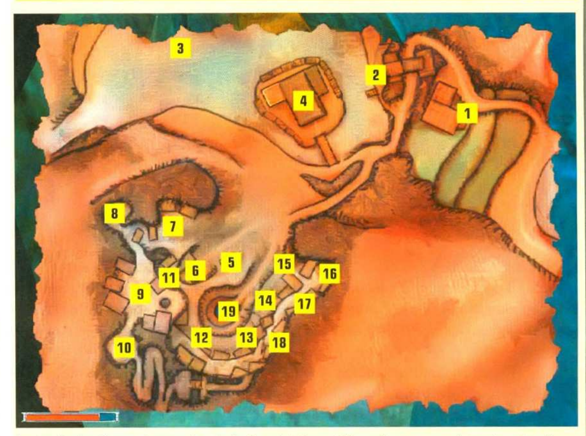
Das Drogengeschäft im Neuen Lager sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Verteilen Sie zehn Stengel Sumpfkraut an Banditen und Söldner. Außer den 200 Erfahrungspunkten dürfen Sie sich noch eine Belohnung bei Kagan aussuchen. Gehen Sie auch auf den nächsten Auftrag ein und helfen Sie Baal Kagan in der Sache mit Baal Isidro.

Wie überrede ich Isidro, mir das Kraut zu überlassen?

Geben Sie in der Kneipe Isidro zunächst einen aus (100 Erfahrungspunkte). Sagen Sie ihm dann, dass Kagan ihn ersetzen wird (200 Erfahrungspunkte). Schon bekommt Isidro Fracksausen und willigt ein. Bieten Sie nun fleißig den Banditen und Söldnern das Kraut an.

Pro Tag können Sie ein Mal einem NPC Sumpfkraut andrehen. Sobald Sie das nötige Erz zusammenhaben, können Sie Isidro wieder auf-

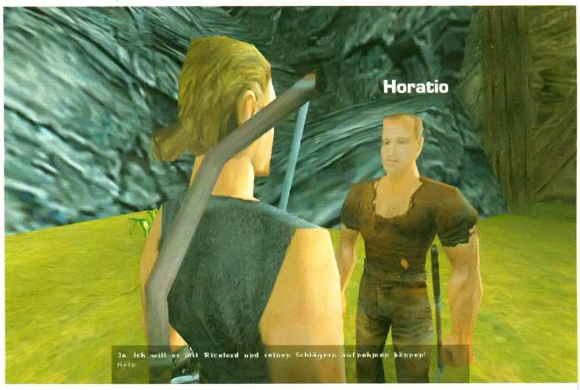
Übersicht Neues Lager



In der beigefügten Legende sind alle wichtigen Charaktere verzeichnet – damit sparen Sie sich lange Suchereien.

Legende:

Nr.	Charakter	Nr.	Charakter
1	Reislord, Lefty, Horatio (tagsüber)	9	Wassermagier
		10	Saturas
2	Horatio (nachts), Baal Kagan (nachts)	11	Blade
		12	Wolf
3	Dammlurker	13	Butch
4	Mordrag, Baal Isidro, Cipher, Jeremiah	14	Wedge
		15	Baal Kagan (tagsüber)
5	Shrike	16	Roscoe, Lares
6	Gorn	17	Sharky
7	Torlof	18	Buster
8	Lee	19	Cronos



Wenn Sie dem Reisbauern Horatio sagen, dass Sie den Reislord fertig machen wollen, bringt er Ihnen bei, fester zuzuschlagen (Stärkebonus +5).





Im Neuen Lager können Sie jeden Tag jedem Söldner oder Banditen eine Stange Sumpfkraut für 10 Erz verkaufen. So bessern Sie schnell Ihre Reisekasse auf.



Aus dieser sicheren Entfernung können Sie den widerspenstigen Dammlurker mit zwei voll aufgeladenen Feuerbällen in die ewigen Jagdgründe schicken.

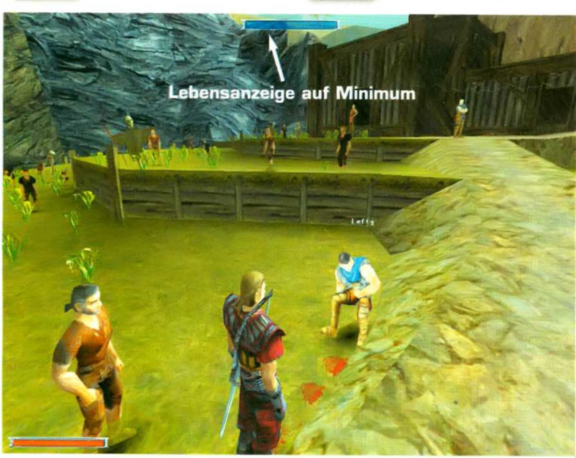
suchen und ihm seinen Anteil am Gewinn auszahlen (500 Erfahrungspunkte).

Kann ich noch mehr aus dem Drogenhandel herausschlagen?

Ja – mit einem Trick können Sie 1.000 Erfahrungspunkte abstauben. Sie müssen dafür aber mindestens 600 Erz im Geldbeutel haben. Nachdem Sie Isidros Auftrag angenommen und das Kraut verkauft haben, statten Sie Lares einen Besuch ab. Im Laufe des Gespräches verlangt er von Ihnen, Isidro das Kraut abzunehmen und zu verkaufen. Da Sie schon im Besitz des Krautes sind und über genügend Erz verfügen, können Sie Lares gleich bezahlen und erhalten 500 Erfahrungspunkte. Wenn Sie nun zu Isidro gehen und ihm seinen Anteil bezahlen, erhalten Sie auch dessen Erfahrungspunkte. Anmerkung: In der vorliegenden Testversion (1.06) war es jeden Spieltag erneut möglich, von Baal Isidro wieder 50 Stengel Kraut umsonst zu erhalten.

Kann ich schon als Anfänger den Auftrag von Homer annehmen?

Wenn Sie im Alten Lager und in der Alten Mine fleißig Kisten geplündert haben, sollten sich in Ihrem Besitz mittlerweile auch Spruchrollen und Mana-Tränke befinden. Sind zwei Feuerball-Spruchrollen darunter, können Sie es getrost mit dem Monster aufnehmen. Stellen Sie sich in einiger Entfernung zu dem Monster hin und feuern Sie ein voll aufgeladenes Magiegeschoss ab. Ergreifen Sie dann schleunigst die Flucht, bis der Lurker sich wieder verzogen hat. Frischen Sie Ihren Mana-Vorrat durch einen entsprechenden Trunk wieder auf und verpassen Sie dann dem Biest einen zweiten Feuerball. Für das Erlegen des Tieres gibt es 200 Erfahrungspunkte. Wenn Sie dann Homer die freudige Nachricht überbringen, erhalten Sie weitere 300 Erfahrungspunkte.



Lassen Sie Lefty im Neuen Lager nach dem Verteilen des Wassers am Leben und Sie erhalten dafür 300 Erfahrungspunkte.

Soll ich Lefty gehorchen?

Wenn Sie durch das Neue Lager streifen, werden Sie auf Lefty treffen, der Ihnen aufträgt, Wasser an die Reisbauern zu verteilen. Führen Sie dies ruhig einmal aus, so erhalten Sie auf billige Weise 100 Erfahrungspunkte. Beim nächsten Treffen mit Lefty verlangt er von Ihnen, immer Wasser zu verteilen. Lehnen Sie ab, müssen Sie sich mit ihm herumschlagen. Spielanfänger sollten sich diese Auseinandersetzung für später aufheben. Gehen Sie ihm einfach aus dem Weg, bis Sie sich stark genug fühlen. Denken Sie immer daran: Sie können vor so einem ungewissen Kampf abspeichern und dann probieren, ob Ihr Charakter schon stark genug ist. Wenn Sie im Besitz eines Bogens sind, können Sie Lefty erst schwächen – achten Sie lediglich darauf, ihn nicht mit Pfeilen zu töten. Wenn Sie ihn dann k. o. schlagen, erhalten Sie weitere 300 Erfahrungspunkte.

Wie gehe ich mit Mordrag um?

Sie können Mordrag zunächst am Leben lassen und sich von ihm zum Neuen Lager führen lassen, um so 250 Erfahrungspunkte zu ergattern. Danach können Sie Mordrag immer noch ganz aus dem Weg räumen, um bei Thorus 300 statt 250 Erfahrungspunkte abzustauben. So weit, so gut. Wenn Sie sich allerdings später dafür entscheiden, sich dem Neuen Lager anzuschließen, haben Sie ein Problem. Lares schickt Sie als Erstes zu Mordrag. Ist dieser nicht mehr am Leben, können Sie Lees Auftrag nicht zu Ende bringen. Es ist daher ratsam, als Sympathisant des Neuen Lagers auf die 50 Erfahrungspunkte mehr bei Thorus zu verzichten.

Wie werde ich mit Shrike fertig?

Gorn gibt Ihnen den Hinweis, dass Sie Shrikes Hütte haben können, wenn Sie ihn vertreiben. Das hört sich einfacher an, als es ist – unerfahrene Charaktere werden sich an Shrike die Zähne ausbeißen. Trotzdem können Sie ihn einfach besiegen. Sie müssen dafür nur einen Bogen besitzen. Wenn Sie ihn mit einem Pfeil treffen, wird er Sie angreifen. Flüchten Sie so lange, bis er die Verfolgung aufgibt. Schwächen Sie Shrike mit dem Bogen so lange, bis nur noch ein minimaler Lebensbalken vorhanden ist. Jetzt können Sie ihn im Nahkampf k. o. schlagen. Wenn er sich wieder aufrappelt, sprechen Sie ihn erneut an, um ihn fortzujagen. Erzählen Sie auch Gorn von dieser Aktion und Sie erhalten insgesamt 300 Erfahrungspunkte.

Übersicht Sumpflager

Das Lager der geheimnisvollen Sekte im Sumpf ist zwar nicht groß, dafür aber sehr verwinkelt. Unsere Legende sollte Ihnen da weiterhelfen, sich schnell zurechtzufinden.

Legende:

1	Eingang, Novizenrock käuflich	8	Schmiede, Darrion
2	Lester, Baal Namib	9	Fortuno, Harlok (unten), Cor Kalom, Caine (oben)
3	Krauternter, Balor	10	Baal Tyon
4	Nyras	11	Joru, Melvin
5	Baal Orun, Ghorim	12	Krauternter, Viran
6	Baal Cadar (unten), Cor Angar, Gor Na Toth (oben)	13	Talas
7	Baal Tondral	14	YBerion



Das Sumpflager

Wie gelange ich sicher ins Sumpflager?

Wenn Sie schon früh im Spiel die Sekte besuchen wollen, sprechen Sie im Alten Lager mit Baal Taran. Er verweist Sie auf Baal Parvez, den Sie am Marktplatz finden. Lassen Sie sich von ihm zum Sumpflager führen (200 Erfahrungspunkte). Bei den Torwachen sollten Sie sich Ihre erste Rüstung kaufen. Der Novizenrock ist die beste Anfängerrüstung (500 Erz).

Wen sollte ich im Sumpflager zuerst aufsuchen?

Sprechen Sie als Erstes Lester an, der sich gleich hinter dem Eingang zum Lager mit Baal Namib unterhält. Lassen Sie sich von Lester durchs Lager führen. Sprechen Sie ihn bei diesem Rundgang nochmal an, um zu erfahren, wie Sie Baal Namib beeindrucken können. Für die Durchführung des gestellten Gespräches gibt es 250 Erfahrungspunkte.

Gibt es etwas Interessantes in der Schmiede zu entdecken?

Sie können in der Schmiede des Sumpflagers Ihre anfänglich arme Reisekasse erheblich aufbessern. Sie müssen lediglich einen Dietrich besitzen. Knacken Sie das Schloss der Truhe in der Schmiede mit der Kombination 1x links, 2x rechts, 3x links. Die Truhe enthält 27 Stangen Rohstahl, 16 Klingen, zehn Crawlerzangen und drei Äxte. Die Axt ist eine gute Anfängerwaffe, die Zangen können Sie entweder verkaufen oder bei Cor Kalom Tränke dafür erhalten. Schmieden Sie aus Stahl und Klingen insgesamt 43 grobe Schwerter, um diese für 2.150 Erz zu verkaufen.

Was mache ich bei Cor Kalom?

Lassen Sie sich von Lester zum Alchemiebereich führen und besuchen Sie Cor Kalom. In seiner Hütte können Sie unbemerkt die linke Truhe öffnen und ein Rezept entnehmen. Mit dem Rezept können Sie den Auftrag von Dexter aus dem Alten Lager erfüllen. Unter der Hütte von





Der Freund von Dusty aus dem Alten Lager hört den Predigten von Joru zu. In der Testversion erschien Melvins Name nicht immer über seinem Kopf, er war so nicht ansprechbar.



Machen Sie Harlok mithilfe von „kräftigen" Argumenten klar, dass er gefälligst Ghorim beim Stampfen ablösen soll. Achtung – Harlok muss dafür aber am Leben bleiben.

Cor Kalom finden Sie den Sumpfkrauthändler Fortuno. Bei ihm erhalten Sie pro Tag eine Ration von drei Stängeln Sumpfkraut umsonst.

Was mache ich mit dem Kraut von Fortuno?

Besuchen Sie als Nächstes Joru. Wenn Sie ihm drei Stängel Sumpfkraut „Schwarzer Weiser" geben, erhalten Sie 50 Erfahrungspunkte dafür und erfahren Nützliches über die anderen Baals.

Wie löse ich die Aufgabe von Baal Tondral?

Wenn Sie im Alten Lager mit dem Buddler Dusty gesprochen haben, wissen Sie schon, worum es geht. Baal Tondral möchte, dass Sie einen Überläufer auftreiben. Bevor Sie nun hastig zum Alten Lager rennen, sprechen Sie erst noch mit Melvin. Sie finden ihn bei den beiden Novizen, die dem Guru Joru zuhören. Erzählen Sie dann im Alten Lager Dusty von ihrem Gespräch mit Melvin. Für die Bestechung der Südtorwachen müssen Sie 100 Erz im Geldbeutel haben. Führen Sie Melvin nun ins Alte Lager zu Baal Tondral. Für diese Aktionen werden Sie mit insgesamt 1.000 Erfahrungspunkten belohnt.

Wie helfe ich Ghorim?

Kehren Sie nach dem Gespräch mit dem Stampfer Ghorim zur Hütte von Fortuno zurück. Dort sollten Sie auf Harlok treffen, der gemütlich eine Wasserpfeife schmökt. Schlagen Sie ihn k. o. und sprechen Sie ihn erneut an, wenn er aufwacht, um ihn zum Stampfen zu schicken. Folgen Sie ihm zu Baal Orun, der Sie nun endlich anspricht. Als Lohn winken insgesamt 400 Erfahrungspunkte.

Welchen Lösungsweg sollte ich für die Sumpfkrauternte einschlagen?

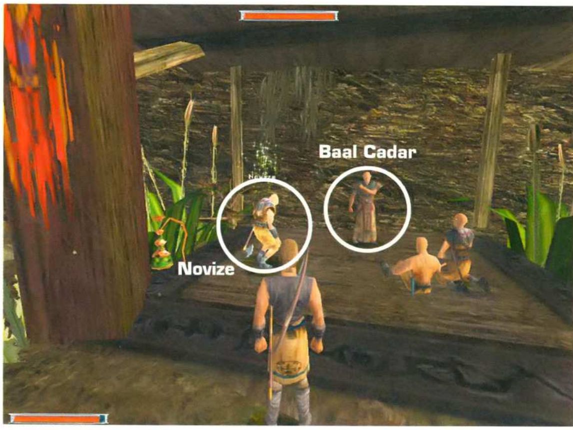
Baal Orun bittet Sie, Sumpfkraut bei Cor Kalom abzuliefern. Gehen Sie zunächst zu Balor. Bieten Sie ihm im Verlauf des Gespräches an, halbe-halbe zu machen. Er wird Sie auf Cipher im Neuen Lager hinweisen. Wenn Sie auf dem Weg zu den anderen Krauterntern und Viran sind, sollten Sie alle in der Nähe befindlichen Blutfliegen erlegen. Sollte Viran immer noch nicht zufrieden sein, müssen Sie sich auf den Inseln in der Nähe der Ernter etwas genauer umsehen und auch dort noch Blutfliegen in den Schlamm klatschen. Den Sumpfhaien gehen Sie als Anfänger lieber aus dem Weg, diese Monster sind noch zu stark für Sie. Bringen Sie nun das gesamte Kraut zu Cor Kalom und kehren Sie anschließend zu Baal Orun zurück. Für die Erledigung dieser Aufgaben erhalten Sie insgesamt 1.200 Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

Kann ich mit dem Schlafzauber von Baal Orun etwas anfangen?

Besuchen Sie die Baal Cadar und seine Novizen. Wenn Sie nun den Schlafzauber an einem der Novizen anwenden, wird der Baal beeindruckt sein und Sie erhalten 250 Erfahrungspunkte.

Welchem Lager soll ich beitreten?

Bevor Sie sich für eine Partei entscheiden, sollten Sie so viele Aufträge wie möglich



Wenden Sie den Schlafzauber bei einem der Novizen an, die gerade Baal Cadars Lehren zuhören. Damit schinden Sie Eindruck bei dem Guru.

Rüstungsfragen

Ihr Charakter läuft am Anfang des Spiels völlig schutz- und mittellos umher. Rüstungen sind sehr teuer und Sie kaufen praktisch die „Katze im Sack", da die Statuswerte erst nach dem Kauf zu erkennen sind (Version 1.06). Generell ist es günstiger, Erz zu sparen und auf die leichten Rüstungsarten zu verzichten. Laufen Sie lieber etwas länger ohne Rüstung herum und kaufen Sie sich gleich die besseren Varianten. Wenn Sie noch kein Gildenmitglied sind, sollten Sie sich den Novizenrock von den Torwachen beim Sumpflager kaufen – er besitzt die besten Werte der Anfängerrüstungen.

Rüstung	Schutz vor Waffen	Schutz vor Feuer
Leichte Buddlerhose	10	5
Schwere Buddlerhose	15	5
Novizenrock	15	10

absolviert haben. Nach Ihrer Entscheidung können Sie nämlich nicht mehr alle Subquests lösen. Sie können anhand der folgenden Liste überprüfen, welche Aufgaben Sie schon erledigt haben beziehungsweise was Ihnen noch fehlt. Danach können Sie sich frei entscheiden, welchem Lager Sie sich anschließen wollen.

Worauf muss ich beim Handeln achten?

Im Laufe des Spiels wird Ihr Inventar regelrecht überquellen. Leider besitzen nicht alle Händler ausreichend Erz. Tauschen Sie in so einem Fall überflüssige Gegenstände in Pfeile oder Bolzen um. Deren Wert ist genau wie beim Erz immer 1. Je nach Bedarf können Sie später Pfeile/Bolzen im Verhältnis 1:1 gegen Erz tauschen. Heilende Gegenstände gibt es in Massen in *Gothic*. Im späteren Spielverlauf ist es jedoch recht nervig, erlittenen Schaden lange und umständlich durch den Genuss von Pflanzen, Reis oder Ähnlichem zu heilen. Tauschen Sie heilende Gegenstände lieber nach und nach in die effektiveren Heiltränke um.

Hinein ins Abenteuer

Ich habe mich einem Lager angeschlossen. Wie geht es nun weiter?

Egal welcher Partei Sie sich angeschlossen haben, Ihre erste Aufgabe wird sein, YBerion aufzusuchen. Treffen Sie sich dazu mit Lester am Eingang des Sumpflagers.

Wo ist der Fokus für YBerion?

Diese Aufgabe ist leicht. Sie erhalten eine Karte mit eingezeichnetem Fundort des Fokus. Rechnen Sie damit, dass der Templer Nyras dort auf Sie wartet, um Sie anzugreifen. Wenn Sie den Fokus bei YBerion abliefern, erhalten Sie ein Amulett (Schutz vor Feuer 10).

Wie soll ich mich bei Cor Kalom verhalten?

Beharren Sie auf eine Belohnung, Cor Kalom gibt Ihnen daraufhin 50 Erz. Wenn Sie ihm sagen, dass es eine finstere Suche wird, erhalten Sie fünf Spruchrollen Licht. Sagen Sie ihm hingegen, dass es ein blutiges Abenteuer wird, gibt er Ihnen fünf Heiltränke mit auf den Weg.

Minecrawler-Sekret

Was muss ich in der Alten Mine machen?

Suchen Sie Ian auf. Das gesuchte Zahnrad finden Sie in dem Seitentunnel unterhalb des Händlers Santino (siehe auch Ausgabe 04/01, S. 147). Bringen Sie das Zahnrad zu Ian, der Sie daraufhin an Ashgan verweist. Sie finden ihn ganz unten in der Mine, vor dem großen Tor.

Welche Templer muss ich um Hilfe bitten?

Suchen Sie in der Mine nach Gor Na Kosh, Gor Na Bar und Gor Na Vid. Letzterem müssen Sie erst einen Heiltrank geben, bevor er Ihnen hilft. Sobald alle drei Templer bei Ashgan eingetroffen sind, können Sie das Tor öffnen. Wenn Ihnen die vielen Minecrawler dahinter noch zu stark erscheinen, locken Sie die Monster einfach zu Ihren Helfern am Tor.

Wie besiege ich die Minecrawler-Königin?

Das große Ungeheuer hat einen entscheidenden Nachteil – es ist unbeweglich. Wenn Sie ausreichend Pfeile oder Bolzen besitzen, können Sie diesen Kampf ganz leicht gewinnen. Im Nahkampf können Sie versuchen, das Biest seitlich oder von hinten anzugreifen. Wenn Sie es gar nicht schaffen, das Monster zu besiegen, können Sie sich auch einfach schnell die Eier schnappen und damit zurückkehren. Dadurch gehen Ihnen aber jede Menge Erfahrungspunkte verloren.

Die Almanach-Suche

Ich habe keine Chance gegen die vielen Goblins!

Wenn Sie den Almanach aus der Höhle besorgen sollen, ist es ratsam, die Goblins herauszulocken. In der engen Höhle werden Sie sonst sehr schnell eingekesselt und ha-

Quest-Liste

Kurzbeschreibung	Erfahrungspunkte
Genügend Schatten beeindrucken	500
Zu Lares gelangen	250
Minenliste von Lares modifizieren lassen	250
Diego die Liste geben	750
Lares das Abgeben der Liste melden	750
Diebestalent für Fingers lernen	100
Schwert für Whistler kaufen	200
Kirgo besiegen und Scatty erzählen	150
Gegen Kharim gewinnen	200
Gegen Kharim verlieren	50
Sly das Amulett von Nek geben	250
Das Rezept für Dexter besorgen	350
Zutaten für Snaf besorgen	100
Von Mordrag führen lassen	250
Mordrag beseitigen und leben lassen	250
Mordrag beseitigen und eliminieren	300
Sharky als neuen Hehler für Fisk anheuern	300
Für Lefty Wasser verteilen	100
Lefty später besiegen	300
Dammlurker für Homer erschlagen	300
Shrike verjagen und Gorn melden	300
Für Baal Kagan Kraut verteilen	200
Baal Isidro Trink spendieren	100
Baal Isidro warnen	200
Anteil bei Lares abliefern	500
Anteil bei Baal Isidro abliefern	500
Von Baal Parvez führen lassen	200
Baal Namib beeindrucken	250
Joru Sumpfkraut geben	50
Ghorim helfen	400
Kraut von Balor holen	100
Deal mit Balor eingehen	50
Blutfliegen für Viran erledigen	500
Kraut bei Cor Kalom abgeben	100
Baal Orun die Krautlieferung melden	200
Belohnung für die Blutfliegenhilfe	250
Baal Cadar beeindrucken	250



ben einen schweren Stand gegen die Unholde. Benutzen Sie am besten Pfeil oder Bolzen gegen einen Goblin. Sobald Sie einen Treffer gelandet haben, kommt die ganze Goblin-Horde angestürmt. Fliehen Sie über die Brücke und warten Sie, bis die Goblins die Verfolgung abbrechen. Mit dieser Methode können Sie einen Gegner nach dem anderen besiegen. Sollte Ihr Charakter schon ein guter Kämpfer sein, können Sie sich auch ins Schlachtgetümmel stürzen. Einfach probieren.

Welche Belohnung soll ich von Cor Kalom annehmen?

Wenn Sie sich für die Waffe entscheiden, erhalten Sie die Einhandwaffe „Steinbrecher“. Entscheiden Sie sich für die Rune, erhalten Sie den Zauberspruch „Licht“. Da zu diesem Zeitpunkt schon bessere Waffen für Ihren Charakter zur Verfügung stehen, sollten Sie sich lieber für die Rune entscheiden.

Was soll ich nach der Videosequenz machen?

Bevor Sie sich auf die Suche nach den Fokus-Steinen machen, steht Ihrem Charakter eine Beförderung ins Haus. Voraussetzung ist, dass Ihr Charakter zu diesem Zeitpunkt schon Level 10 erreicht hat. Als Schatten sollten Sie das Alte Lager aufsuchen und Ihren Bericht abgeben. Sie werden dann zum Gardisten befördert und erhalten eine neue Rüstung. Abhängig von Ihrer Spielweise können Sie sich auch zum Feuermagier befördern lassen. Haben Sie sich für das Neue Lager entschieden, statten Sie dort Ihren Besuch ab und berichten Sie Mordrag von den Ereignissen im Sumpflager. Lee wird Sie anschließend als Söldner aufnehmen. Als Sumpflager-Novize werden Sie von Cor Angar zum Templer befördert.

Die fünf Fokus-Steine

Wie geht die Geschichte weiter?

Holen Sie den Almanach und den Fokus-Stein aus Cor Kaloms Labor und machen Sie sich nach dem Gespräch mit Cor Angar auf den Weg zum Neuen Lager.

Woher erhalte ich die Parole, um zu Saturas zu gelangen?

Sprechen Sie mit dem Wassermagier Cronos. Gehen Sie auf seinen Auftrag ein, den Brief an die Feuermagier zu überbringen, und merken Sie sich das Kennwort Tetriandoch. Wenn Sie nun wieder zu den Wachen am Eingang zur Magierbehausung gehen, müssen Sie das richtige Passwort angeben. Danach können Sie ungehindert Saturas aufsuchen.

Was muss ich bei Saturas machen?

Geben Sie Fokus und Almanach ab und nehmen Sie den Auftrag an, die vier restlichen Fokusse zu besorgen. Bevor Sie aufbrechen, sollten Sie den Magier Riordian aufsuchen. Er schenkt Ihnen 20 Tränke für die Reise.

Wo soll ich mit der Fokus-Suche beginnen?

Schauen Sie sich die Fokus-Karte von Saturas genauer an. Die Eckpunkte des Pentagramms bezeichnen die jeweiligen Fundorte der Fokus-Steine. Welche Reihenfolge Sie dabei einhalten, ist egal. Da Sie die Karte im Neuen Lager erhalten, liegt der nächste Fokus-Stein südlich des Lagers.

Wie gelange ich an den Fokus-Stein unter dem Steinkreis?

Wenn Sie den Weg durch die Berge vom Neuen Lager aus benutzen, müssen Sie mit Snappern und einem Bluthund rechnen. Diese Monster haben es in sich. Speichern Sie daher erst einmal ab und probieren Sie aus, ob sich Ihr Charakter schon mit ihnen messen kann. Schaffen Sie das noch nicht, können Sie den Weg durch das Tal in der Nähe von Cavalorns Lager benutzen. Dort können Sie den Monstern besser aus dem Weg gehen. Sie treffen in der Nähe des Steinkreises auf Milten, der Ihnen seine Hilfe anbietet. Die Skelette im Gewölbe halten einiges aus – am besten locken Sie die Knochengerüste heraus. Milten wird dann fleißig mit Feuerbällen um sich werfen und Ihnen damit etliche Arbeit abnehmen. Wenn alle Skelette beseitigt sind, steigen Sie erneut hinab, um mit dem Spruch „Untote vernichten“ den Zombie-Wächter aus dem Weg zu räumen.

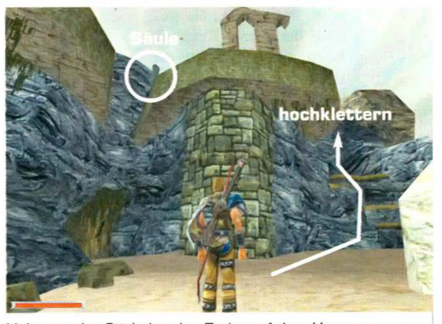
Wie gelange ich zur Bergfestung?

Wenn Sie im Orkgebiet noch Probleme mit den Monstern haben, können Sie einen Schleichweg benutzen. Gehen Sie vom Alten Lager aus nach Osten über den Fluss in Richtung Sumpflager. Halten Sie sich dann südlich und gehen Sie den Hang hoch. Sie gelangen dort über einen schmalen Felsgrat bis kurz vor die Brücke, auf der ein Steingolem Wache hält. Wenn Sie über eine stumpfe Waffe (z. B. den Götterhammer) verfügen, können Sie es mit dem Golem leicht aufnehmen. Ist Ihr Cha-

Aus dieser sicheren Entfernung können Sie bequem den Bogen benutzen, um die Königin zu erlegen. Die Eier sind links und rechts des Monsters zu finden.



Legende: 1 Steinkreis & Milten, 2 Bergfestung & Lester, 3 Nyras, 4 Ruine & Gorn, 5 Trollschlucht & Diego.



Links von der Säule ist eine Truhe auf dem Vorsprung, zu der Sie als Blutfliege hinfliegen können, um sie zu öffnen.

rakter noch zu schwach, rennen Sie an dem Golem vorbei – er gibt recht schnell die Verfolgung auf. Sobald Lester sich Ihnen angeschlossen hat, ist der Steinkoloss kein Problem mehr.

Wie gelange ich an den Fokus?

Im Erdgeschoss finden Sie einen Raum mit einer Truhe. An der Wand daneben ist ein Schalter, der einen Geheimraum öffnet. Plündern Sie alle Truhen und begeben Sie sich mit dem Schlüssel im Gepäck zu Lester auf den Balkon. Nachdem er Ihnen den Telekinese-Spruch übergeben hat, benutzen Sie diesen am besten vom Balkon aus. Sie müssen den Fokus-Stein im Blickfeld haben, um den Spruch anwenden zu können.

Was gibt es noch alles in der Festung?

Sie müssen sich neben Skeletten einer Vielzahl an Harpien stellen. Am leichtesten lassen sich diese fliegenden Monster mit Pfeil und Bogen beziehungsweise Armbrust bekämpfen. Wenn Sie den Festungsturm ganz hochklettern, finden Sie eine weitere Truhe. Die Kombination lautet: 2x links, 2x rechts, 2x links. Die Truhe enthält das Schwert „Siegbringer" (Schaden 46, benötigte Stärke 20).

Wie gehe ich bei der Ruine im Norden vor?

Sprechen Sie zuerst mit Gorn und folgen Sie ihm in die Schlucht hinab. Sofern Sie nicht schon über die entsprechende Spruchrolle verfügen, müssen Sie unbedingt die „Verwandlung zur Fleischwanze" aus der Truhe mitnehmen. Mit Gorn an Ihrer Seite stellen die vielen Snapper bei der Ruine kein Problem dar – lassen Sie Gorn ruhig alleine kämpfen, die Erfahrungspunkte für die besiegten Snapper erhalten Sie trotzdem.

Was hat es mit der Säule auf sich?

Aufmerksame Spieler werden bestimmt auf die Steinsäule stoßen, die sich auf einem der umliegenden Felsen beim Kloster befindet. Gegenüber der Säule befindet sich eine Truhe. Die Säule stürzt leider immer in die falsche Richtung – an die Truhe gelangen Sie nur mit einem Verwandlungsspruch (als Blutfliege können Sie rüberfliegen). Die Säule ist ein Überbleibsel des ursprünglichen Gameplays und hat keine weitere Bedeutung.

Wie besiege ich den Troll?

Nachdem Sie den Fokus-Stein in Besitz genommen haben, wartet auf dem Rückweg schon ein Troll auf Sie. Überlassen Sie Gorn wieder die Arbeit und streichen Sie die Erfahrungspunkte ein.

Was erwartet mich beim letzten Fokus-Stein?

Auch bei diesem Fundort erhalten Sie Hilfe – diesmal von Schatten Diego. Erledigen Sie zuerst die Goblin-Horde. Bevor Sie sich achtlos auf den Troll stürzen, schauen Sie sich das Skelett am Boden näher ein. Das Tagebuchblatt gibt den Hinweis – mit dem Spruch „Monster schrumpfen" haben Sie leichtes Spiel mit dem Troll. In der Höhle, die zum Fokus führt, müssen Sie sich garstiger Harpien erwehren.

Der Ork-Friedhof

Wie gehe ich beim Friedhof der Orks vor?

Sie müssen erst einige Beißer und Ork-Späher aus dem Weg räumen. Den Zugang zum Dungeon müssen Sie mit der Winde öffnen, die sich direkt am Eingang befindet. Im Inneren der Grabanlage sollten Sie versuchen, immer nur einen Ork anzulocken. Gegen mehrere Orks gleichzeitig zu kämpfen, ist ein schwieriges Unterfangen. Nur erfahrene und kampfstarke Charaktere haben bei einem solchen Massaker eine Chance.

Was hat es mit dem schreienden Templer auf sich?

Baal Lukor befindet sich in einer brenzligen Lage. Beeilen Sie sich, ihm zu Hilfe zu eilen, und retten Sie ihn vor den Orks. Durchsuchen Sie mit ihm zunächst die Stollen, die abwärts führen. In der Höhle mit den Zellen befindet sich ein gut versteckter Wandschalter (der Spruch „Licht" hilft, ihn ausfindig zu machen). Öffnen Sie mit dem Schalter die Kerkerzelle, um an die Pergamenthälfte zu gelangen. Wenn Sie beide Pergamenthälften gefunden haben, sprechen Sie Baal Lukor erneut an. Gehen Sie mit ihm zur Stelle des Überfalls zurück und folgen Sie dem dritten Gang (die Stufen hinauf) in die große Halle.

Ist die große Halle eine Sackgasse?

Säubern Sie zuerst die Halle von allen Orks – am gefährlichsten ist der Ork-Krieger. Folgen Sie dann Baal Lukor zu der Wand auf der linken



Seite. Teleportieren Sie sich nach der kurzen Unterhaltung auf die andere Seite der Wand und betätigen Sie die Winde, damit Ihr Gefährte zu Ihnen gelangen kann. Im weiteren Verlauf werden Sie von dem Baal angegriffen. Sie müssen ihn nicht besiegen, sondern können auch vor ihm fliehen – aber mal ehrlich, als echter Held sollten Sie sich auch diesem Kampf stellen.

Heilkräuter für YBerion

Wo finde ich die Kräuter?

Erinnern Sie sich an den Standort der Krauternter im Sumpf – gehen Sie wieder dorthin. Sollten Sie dort nicht genügend Kräuter finden, waten Sie durch das flache Wasser zu den Inseln in der Nähe der Sumpfhaie. Speichern Sie bei dieser Aktion lieber ab, da Ihr Charakter eventuell noch nicht stark genug ist, sich gegen die finsteren Sumpfhaie zu behaupten.

Das verrammelte Lager

Wie komme ich ins Alte Lager, um die Botschaft zu überbringen?

Gar nicht – treffen Sie sich einfach am Nordtor mit Milten und am Südtor mit Diego. In den Gesprächen erfahren Sie, was vorgefallen ist. Wenn Sie wollen und sich mit den Gardisten anlegen möchten, können Sie dies tun, indem Sie einfach auf die jeweilige Gruppe vor dem Tor zugehen. Aber leicht sind diese beiden Kämpfe nicht! Kehren Sie anschließend gleich wieder ins Neue Lager zurück und erstatten Sie Nefarius, Saturas und Gorn Bericht.

Der Dämonenbeschwörer

Wie gelange ich zu Xardas' Turm?

Seien Sie gewarnt – das Orkgebiet ist wahrlich nur etwas für erfahrene Charaktere. Ihre Spielfigur sollte mindestens Level 16 erreicht und wenigstens eine Waffengattung gemeistert haben. Gut trainierte Fernkämpfer können sich das Fortkommen durch die Unmengen an Ork-Hunden, Orks, Beißern, Razor-Sauriern und Feuer-Waranen erleichtern. Nutzen Sie dazu erhöhte Positionen wie Felsvorsprünge, Türme und Ähnliches aus. Xardas' Turm erkennen Sie schon von weitem an seinen dornenförmigen Fortsätzen. Schlagen Sie einen Bogen links um das Gebäude und folgen Sie dem steinigen Bergpfad.

Wie werde ich mit den Golems fertig?

Auf dem engen Felspfad werden Sie auf drei Golems treffen. In Ihrem Inventar sollten eine gute Hammerwaffe sowie einige Feuerbälle und Eiszauber enthalten sein. Erschlagen Sie den Steingolem mit dem Hammer, gegen den Eisgolem helfen die Feuer- und gegen den Feuergolem die Eiszauber. Durchsuchen Sie auch alle Golem-Überreste und nehmen Sie die „Herzen" mit in den Turm.

Soll ich den Flammendämon in Xardas' Turm bekämpfen?

Nein – ausnahmsweise ist dieser Dämon kein Gegner, sondern Ihr nächster Gesprächspartner. Er verlangt von Ihnen einen Test. Da Sie die drei Golems schon besiegt haben, können Sie ihm gleich die „Herzen" als Beweis vorzeigen. Teleportieren Sie sich dann zu Xardas.

Der Ork-Schamane

Wo finde ich den Schamanen?

Gehen Sie wieder in die Berge und halten Sie sich östlich. Über dem großen See mit der Turmruine ragt ein verlassenes Kastell auf einem Plateau. Dort oben finden Sie den Schamanen, der gerade von Orks attackiert wird. Klettern Sie auf eine der Mauern und beharken Sie die Gegner mit Ihrer besten Fernwaffe. Die Orks können Sie auf der Mauer nicht erreichen und Sie gewinnen den Kampf, ohne einen Kratzer zu erleiden.

Grabschändung

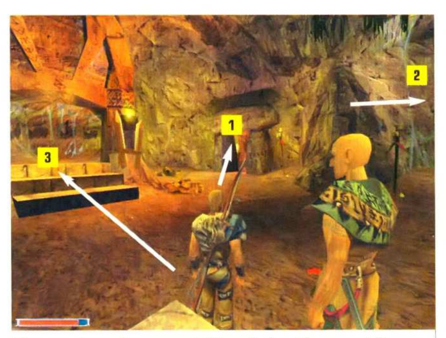
Laufen Sie nicht achtlos an den vielen Grabkammern im orkischen Friedhof vorbei. Die Mumien sind immer eine Untersuchung wert. Sie finden dort Ringe, Amulette und Tränke. Auch die vergitterten Kammern lassen sich öffnen. Sie müssen nur genau hinschauen, in den offenen Grabkammern sind Wandschalter versteckt, mit denen sich die Gitter bewegen lassen. In den vergitterten Kammern sind in der Regel wertvollere Gegenstände versteckt.



Um die versteckten Schalter erkennen zu können, ist der Licht-Zauber oder eine Fackel sehr hilfreich.



Für die vergitterten Kammern ist in der Regel der dazugehörige Schalter in unmittelbarer Nähe zu finden.



Die gesuchten Pergamenthälften finden Sie, wenn Sie von dieser Stelle aus die Gänge 1 und 2 erforschen. Zur großen Halle geht es die Stufen (3) hinauf.



Außer den Feuer-Waranen finden Sie an der Küste rechts unterhalb des Wracks eine Skeletthöhle, in der Sie haufenweise Erfahrungspunkte fürs Knochenscheppern erhalten.

Soll ich gleich zur Freien Mine gehen?

Statten Sie nach Ihrem Gespräch mit dem Schamanen erst noch einmal Xardas einen Besuch ab. Sie erhalten dann 1.000 Erfahrungspunkte.

Die Befreiung der Mine

An wen soll ich mich im Neuen Lager wenden?

Suchen Sie Riordian auf. Er wird Sie informieren und an Gorn verweisen. Gehen Sie mit Gorn in Richtung Mine. Auch wenn es Ihnen umständlich erscheinen mag – den Hinweis, dass der Rüstungsflicker Wolf Sie zuvor noch sprechen mag, sollten Sie beherzigen. Gehen Sie zu Wolf und unterhalten Sie sich mit ihm über die Rüstungen. Überprüfen Sie, ob Sie ein Rasiermesser im Gepäck haben. Nur damit können Sie die Minecrawler-Panzer abziehen. Sie können ein solches Messer aber auch bei Wolf erstehen.

Wie gehe ich bei der Mine vor?

Auch wenn Sie zunächst Gorn als Begleiter haben – den Mineneingang müssen Sie alleine säubern. Der Gardist Jackal und seine Begleiter sind nicht ohne. Erledigen Sie am besten zunächst die beiden Gardisten aus sicherer Entfernung mit der Armbrust. Schwächen Sie auch Jackal auf diese Weise und gehen Sie dann auf ihn zu, damit die Dialogsequenz aktiviert wird. Schalten Sie danach Jackal ganz aus. In der Hütte gleich rechts neben dem Minentor befindet sich die Winde. Gorn wird sich danach automatisch zu Ihnen gesellen. Betreten Sie mit ihm die Mine.

Was erwartet mich im Inneren der Mine?

Achtung! Sie werden sofort von Gardisten angegriffen. Laufen Sie schnell auf die Gegner zu und verwickeln Sie diese in den Nahkampf. So entgehen Sie den gefährlichen Armbrustbolzen. Klettern Sie im Eingangsbereich die Leitern hinunter und begeben Sie sich in die finsteren Minecrawler-Gänge. In einem der Tunnel können Sie einige Holzbalken auf einem Vorsprung erkennen. Sie können dort hindurchkrabbeln und landen direkt bei dem gesuchten Ork-Sklaven. Anmerkung: In der Testversion kam es immer wieder zu Abstürzen, wenn in der Mine ein Schatten eliminiert wurde. Beschränken Sie sich daher lediglich auf die Gardisten, um sicherzugehen.

Wo finde ich die Medizin?

Schauen Sie sich in den nahe liegenden Gängen etwas um. Ein kleiner Felsvorsprung führt in einen kleinen Gang, an dessen Ende der Heiltrank auf dem Boden liegt. Wenn Sie die Mine wieder verlassen, vergessen Sie nicht, Wolf aufzusuchen, um ihm die Panzerplatten zu geben. Sie erhalten dafür 2.000 Erfahrungspunkte und später eine erstklassige Rüstung.

Wo finde ich die „Zutaten“ für das Ulu Mulu?

Feuer-Warane finden Sie im Norden der Kolonie, am Strand in der Nähe des Schiffswracks oder im Orkgebiet in der Nähe des Tümpels unterhalb von Xardas' Turm. Einen Troll finden Sie an der gleichen Stelle, an der Sie mit Diego nach dem Fokus-Stein gesucht haben. Sumpfhaie und Schattenläufer sollten Sie ohne größere Probleme finden.

Der unterirdische Tempel

Wie bereite ich mich am besten auf meine Reise zur Orkstadt vor?

Holen Sie sich als Erstes die Plattenrüstung von Wolf aus dem Neuen Lager ab. Wenn Sie gern zaubern, sind Sie am besten mit Sprüchen beraten, die Untote aus dem Verkehr ziehen. Wenn Sie die Orkstadt betreten, müssen Sie die Ulu-Mulu-Standarte sichtbar tragen, sonst haben Sie den gesamten Orkstamm auf den Fersen. Schauen Sie sich in aller Ruhe im Lager der Orks um. In der Höhle mit dem „Thron“ führt ein Gang in den Kerker hinab. In einer der Zellen liegt ein sehr guter Zweihänder – der Rachestahl (Schaden 92, benötigte Stärke 70). Die Höhle mit dem gesuchten Teleport-Zauber ist in der Nähe des Anbetungs-



Klettern Sie an dem Felsvorsprung hoch. Oben finden Sie in der Nische am Boden die gesuchte Ork-Medizin.



platzes zu finden. Wenn Sie es sich zutrauen, es mit allen Orks aufzunehmen und einen Telekinese-Spruch besitzen, können Sie auch die Statue vom Sockel bewegen. Damit sind Sie in der Lage, das Tor zum Tempel zu öffnen.

Letzte Vorbereitungen

Wie gelange ich in den versunkenen Turm?

Kehren Sie mit dem Uriziel-Schwert zu Xardas zurück. Der Magier schickt Sie in den versunkenen Turm, der sich im östlich gelegenen See befindet. Waten Sie ins Innere und schauen Sie nach unten – Sie müssen durch den überfluteten Gang tauchen. Im Turm wimmelt es von Zombies. Durchsuchen Sie die beiden Kammern. In den Truhen finden Sie die gesuchte Formel, eine Rune für das Alte Lager und die wohl beste Rüstung im Spiel.

Was fange ich mit der Rune für das Alte Lager an?

Wenn Sie wollen, können Sie mit den Gardisten samt Gomez abrechnen. Außerdem können Sie den Schmied Stone aus dem Kerker befreien, der Ihnen zum Dank Ihre Rüstung noch verbessert oder einen Ring schmiedet.

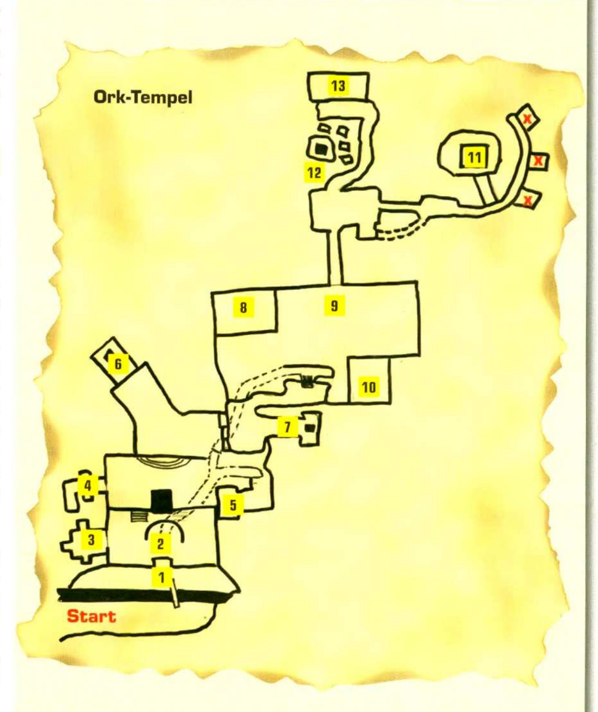
Das Finale

Wo finde ich den Endgegner?

Kehren Sie wieder in die Tempelanlage zurück und suchen Sie nun den zuvor unpassierbaren Hohepriester auf. Mithilfe von Uriziel ist dieser schnell besiegt. Im letzten Abschnitt bekommen Sie es mit einer Unmenge an Dämonen und Templern, allen voran Cor Kalom, zu tun. Ihre Fernwaffen leisten Ihnen im Kampf dabei beste Dienste. Wenn Sie alle Templer besiegt haben und im Besitz der fünf merkwürdigen Schwerter sind, müssen Sie nur noch jede der Steinfratzen unterhalb des Schläfers hochschieben. Darunter befindet sich jeweils ein Schläferherz. Achtung! Jedes Mal, wenn Sie ein Herz zerstört haben, kommt ein Erzdämon hervor, um den Sie sich jeweils kümmern sollten, bevor Sie mit der Prozedur weitermachen.

Stefan Weiß

Ork-Tempel



Legende:

1 Tempeleingang
2 Tunnel
3 Schalter betätigen (rot, gelb, lila) und Dämonen bekämpfen
4 Linken Schalter betätigen, der rechte löst eine Falle aus
5 Ork-Priester Varrag Kasorg
6 Ork-Priester Varrag Hashor
7 Ork-Priester Varrag Unhilgt
8 Auf zwei Wandschalter schießen, der dritte öffnet ein Geheimfach
9 Tempelwächter Gor Baba
10 Mehrere Schalter betätigen und Dämonen bekämpfen
11 (Erst die drei Schalter X betätigen), Ork-Priester Varrag Ruusk, Uriziel
12 Geheimes Grab mit Schaltern, mit Plattform runterfahren
13 Zugang zum Endgegner



An dieser Wandtafel finden Sie die Lösung für das erste Schalterrätsel im Tempel. Betätigen Sie die Schalter einfach in der gezeigten Reihenfolge (1 bis 3).



Die Tafel verrät die Lösung – schießen Sie mit dem Bogen auf die Wandschalter. Schauen Sie sich nach weiteren solcher Mechanismen um (Fallen deaktivieren oder Türen öffnen).

Komplettlösung Teil 2

Black & White

In dieser Komplettlösung lösen wir die schwersten Rätsel, werfen alle Nebenbuhler aus dem Rennen und machen Sie zum alleinigen Gott.



Wenn Sie den Tempel vom unteren Pfahl auf den oberen versetzen, ist der Besitzer Ihnen dankbar und heilt alle Personen, die Sie zu ihm bringen.

Land 2

Das Indianerdorf

Tipp

Das Lager des Dorfes leert sich erst, wenn Sie die Quest aktivieren. Wenn Sie vorher das gesamte Holz und Getreide aus dem Lager nehmen, ist es nicht verloren.

Aufgabe

Khazar bringt Ihnen bei, wie Zaubersprüche gezeichnet werden. Sie müssen einige Male den Nahrungszauber auf das Lager der Indianer sprechen. Überzeugen Sie dann das Dorf. Gehen Sie gleich weiter zum nächsten Dorf und überzeugen Sie auch dieses.

Turm-von-Hanoi-Rätsel (Tempel am Ufer)

Wohin muss ich die Steine verschieben?

Lösen Sie dieses Rätsel, bevor Sie die Quest im zweiten Indianerdorf anfangen. Sobald Sie durch Umsetzen der einzelnen Segmente den Tempel auf den hinteren Pfahl gestapelt haben, wird ein Heilzauber aktiv. Jedes Wesen, das Sie am Tempel absetzen, wird automatisch geheilt.

Sequenz: 1B, 2A, 1A, 3B, 1C, 2B, 1B, 4A, 1A, 2C, 1C, 3A, 1B, 2A, 1A.

Beispiel: 1B bedeutet, dass Sie den Teil des Tempels, der mit der Nummer eins beschriftet ist, auf den Pflock mit dem Buchstaben B setzen müssen.

Das vergiftete Dorf

Tipp

Holen Sie den gesamten Nahrungsvorrat aus dem Lager, direkt bevor Sie die Schriftrolle anklicken!

Die gute Variante

Entfernen Sie das vergiftete Korn aus dem Lager. Sie müssen den Vorrat komplett entsorgen. Wenn Sie vor der Quest das Getreide herausgenommen haben, können Sie es jetzt wieder zurück ins Lager werfen. So vermeiden Sie einen Nahrungsengpass. Heilen Sie anschließend alle kranken Bewohner entweder am Hanoi-Tempel oder mit dem Heilungszauber.

Die böse Variante

Als böser Gott können Sie das Volk sterben lassen. Sie haben dadurch jedoch nur Nachteile: Keine Belohnung und ein menschenleeres Dorf. Auch wenn Sie die Quest lösen, können Sie noch einen fiesen Trick anwenden. Nehmen Sie einfach ein wenig des vergifteten Getreides und streuen Sie es in ein Lager von Lethys. Der komplette Vorrat ist nun ungenießbar und das Volk geht zugrunde. Sobald ein Dorf ausgestorben ist, können Sie es mit einigen Missionaren übernehmen.

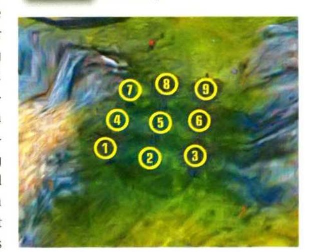
Die vermissten Kinder

Die gute Variante

Holen Sie die Kinder mithilfe Ihrer Kreatur aus dem Wasser und setzen sie Sie am Ufer ab. Daraufhin rennen die Kinder nach Hause. Als Belohnung erhalten Sie einen Zauber-Spender mit dem „Kreatur vergrößern"-Zauber.

Die böse Variante

Ihr dämonischer Berater ist schwer begeistert, wenn Sie die Kinder um die Ecke bringen. Die Frau aus dem Dorf macht sich dann selber auf die Suche. Erneut gibt es für die böse Variante keine Belohnung.



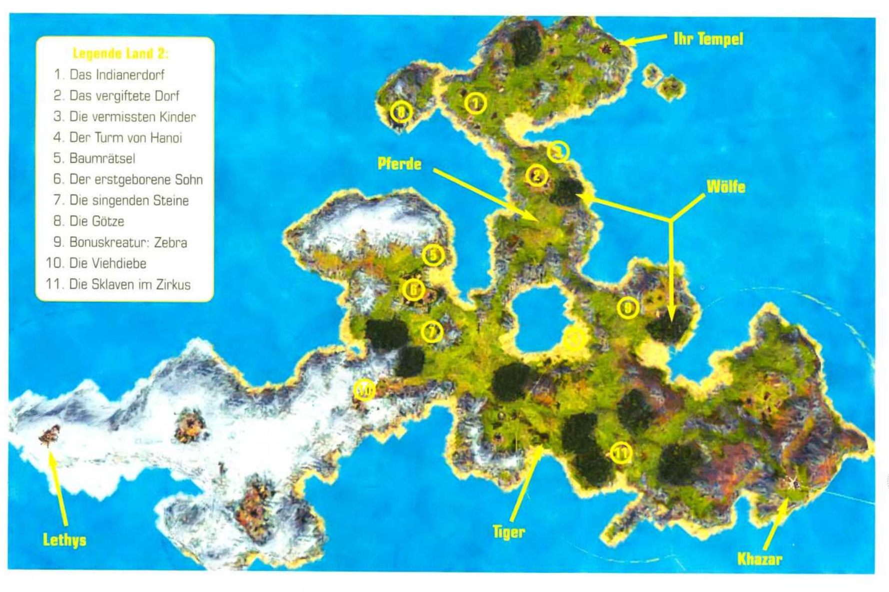
Das Baumrätsel

In welcher Reihenfolge zupfe ich die Bäume?

Sequenz: 1, 5, 3, 9, 4, 6.

Als Belohnung erhalten Sie einen Wunderspender mit dem Vogelschwarm-Zauber.





Der erstgeborene Sohn

Die gute Variante

Verschonen Sie das Kind und opfern Sie so lange Schafe, Kühe und Bäume, bis sich der Vater bei Ihnen bedankt. Als Dank erhalten Sie die Verstärkung vom Heilzauber.

Die böse Variante

Opfern Sie das Kind, seine Mutter oder den Vater. Probieren Sie einfach die einzelnen Varianten aus. Eine Belohnung erhalten Sie jedoch nicht.

Die singenden Steine

Welche Melodie muss ich spielen?

Schauen Sie sich auf der Insel um. Zwei Charaktere wandern herum und pfeifen die Melodien. Hören Sie genau hin und spielen Sie beide Lieder auf den Steinen nach.

Wie lautet die Reihenfolge?

Twinkle, Twinkle, Little Star: 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3
Todesmarsch:
5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5

Was ist die dritte Melodie?

Ein kleines Easteregg ist an dieser Stelle versteckt: Wenn Sie „White Christmas" spielen, fängt es an zu schneien. Sequenz: 5, 6, 5, 4, 5, 6, 7, 8

Der Götze

Die gute Variante

Platzieren Sie einen Stapel Holz am Fuß der Statue. Entzünden Sie das Holz mit einem Feuerball. Nach kurzer Zeit fängt der Götze Feuer und explodiert. Als Belohnung wird der Feuerball verstärkt.

Die böse Variante

Bringen Sie zunächst alle um, die das Symbol anbeten. Zerstören Sie danach die Statue. Ihr gutes Gewissen findet den Verlust von Menschenleben zwar äußerst bedauerlich, aber zur Abwechslung bekommen Sie auch für die böse Variante die Belohnung: der verstärkte Feuerballzauber.

Bonuskreatur Zebra

Was genau muss in den Pilzkreis?

Ein heißer Stein oder ein brennender Baum, Kot Ihrer Kreatur und ein Wolf. Sind alle drei Sachen im Kreis, müssen Sie einen Schild darüber zaubern. Tipp: Wie Sie einen Wolf finden, lesen Sie bei der „Sklaven im Zirkus"-Quest.

Ich schaffe es nicht!

Suchen Sie sich einen Feuerball und einen Schild (beide als Einwegzauber) und legen Sie diese schon einmal zurecht. Legen Sie den Kreaturdung und etwas Holz in den Kreis. Jetzt suchen Sie sich einen Wolf und legen ihn ab, um den Holzstapel per Feuerball zu entzünden. Vorsicht: der Wolf ist fix zu Fuß unterwegs. Sie müssen also schnell sein. Werfen Sie zuletzt den Wolf in den Kreis. Wenn Sie



Spielen Sie die richtige Melodie auf den „singenden Steinen" und lassen Sie Tote wieder auferstehen. Hier ist auch ein kleines „Easteregg" versteckt.



das Tier nur absetzen, ist es zu schnell weggelaufen. Nun müssen Sie nur noch schnell den Schild zaubern.

Die Viehdiebe

Die gute Variante

Trotz stundenlangen Versuchen haben wir keine „komplett" gute Lösung für diese Quest gefunden. Wenn Sie die Kinder mit einem Blitz erschrecken, geht wenigstens einer der Diebe dabei über den Jordan – alle anderen versprechen Besserung. Damit ist die Aufgabe gelöst. Der Dank: der Blitzzauber wird verstärkt.

Die bösen Varianten

Wie Sie sich schon denken können, geht es bei der bösen Variante jemandem an den Kragen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie lieber den Farmer oder alle Kinder über die Klinge springen lassen. So oder so ist die Quest gelöst und Sie erhalten – wie bei der guten Variante – die Verstärkung zum Blitzzauber.

Die Sklaven im Zirkus

Die gute Variante

Schlichten Sie den Konflikt, indem Sie den Zirkusleuten wilde Tiere zur Dressur geben. Es werden nur zwei Tiere derselben Art akzeptiert. Für einen Tiger oder Wolf werden je zwei Geiseln freigelassen. Für ein Pferd lassen die Zirkusleute einen Gefangen gehen. Sind alle Griechen befreit, erhalten Sie als Belohnung einen Wunderspender mit dem Wolf-Zauber.

Wo finde ich die Tiere?

Suchen Sie in Wäldern nach Wölfen (siehe Karte). Um die Tiere zu finden, sollten Sie den Blickwinkel direkt von oben auf den Wald richten. Haben Sie die Biester gefunden, müssen Sie ganz nah heranzoomen, um sie aufzunehmen.

Die böse Variante

Wenn Sie einfach die Geiseln aus dem Gehege nehmen, warnt der Anführer der Zirkusleute vor den Konsequenzen. Sobald Sie drei Gefangene auf diese Weise befreien, laufen die Kidnapper ins Dorf, um dort Feuer zu legen und Bewohner zu töten. Dies können Sie nur vermeiden, indem Sie die Zirkusleute umbringen. Für diese Variante erhalten Sie keine Belohnung.

Land 3

Woher bekomme ich Holz?

In der Nähe des Wasserfalls steht ein Wunderspender mit dem Holzzauber. Da Sie sehr viel Holz benötigen werden, sollten Sie diesen Spender regelmäßig leeren.

Die Yogi-Quest

Wie folge ich dem Yogi, ohne dass er mich bemerkt?

Das Prinzip ist einfach: Der Yogi muss den ganzen Weg über zu sehen sein und Sie dürfen nicht in sein Gesichtsfeld kommen.

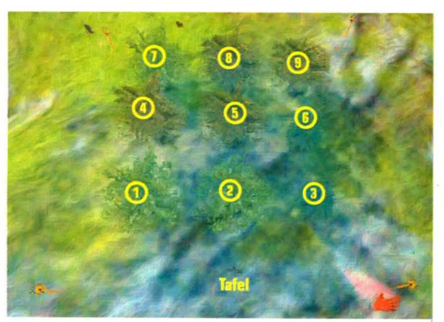
Der Yogi dreht sich plötzlich um!

An zwei Stellen – immer in der Nähe von Pilzen – hält der Yogi inne und dreht sich nach rechts um 180°. Kurz vor diesen Stellen speichert das Spiel jedoch automatisch ab (Sie sehen eine Glitzerwolke). Halten Sie sich immer links vom Yogi, also mehr in Richtung Mitte des Berges. Sobald der Yogi sich dreht, müssen Sie sich mitdrehen, um hinter dem Yogi zu bleiben. Er dreht sich an beiden Stellen je einmal hin und einmal zurück.

Die Belohnung

Haben Sie es bis zu der geheimen Gebetsstätte geschafft, verspricht der Yogi seine Hilfe in diesem Land. Das ist durchaus keine leere Versprechung: Bei allen drei Dörfern, die es zunächst zu überzeugen gilt, steht der Yogi hilfreich zur Seite. Erfüllen Sie diese Quest also unbedingt, bevor Sie das erste Dorf überzeugen.





Die richtige Position für das Baumrätsel haben Sie dann, wenn die Tafel am unteren Bildschirmrand ist.



Errichten Sie an diesen beiden Stellen die Schilde. Die nahenden Meteoriten prallen an dieser Stelle ab.

In welcher Reihenfolge muss ich die Bäume zupfen?

Das Baumrätsel

Rupfen Sie in der folgenden Reihenfolge die Bäume aus der Erde. (Siehe Screenshot)

Sequenz: 8, 7, 5, 2, 4, 2, 9, 7, 8, 8

Als Belohnung erhalten Sie den Vogel-Schwarm.

Das japanische Dorf

Setzen Sie all Ihre göttlichen Fertigkeiten ein (je nach Gesinnung gut oder böse), um das japanische Dorf auf Ihre Seite zu bekommen. Äußerst wirksam sind hier natürlich Artefakte, die in der Siedlung abgelegt werden.

Lethys Rache

Legen Sie sich vorsichtshalber einige Regenzauber zurecht. Sobald das Dorf in Ihrem Besitz ist, wirft Lethys nämlich Feuerbälle auf eine Gruppe Menschen, die als lebende Fackeln auf Ihr Dorf zulaufen. Sofern Sie die Yogi-Quest erfüllt haben, erhalten Sie zwei Regenzauber. Löschen Sie alle Bewohner, bevor diese das Dorf erreichen.

Das Indianerdorf

Wie überzeuge ich das Indianerdorf?

Bauen Sie Ihren Einflussbereich so weit aus, dass er in das Indianerdorf hineinragt. So haben Sie keine Probleme damit, die Bewohner von Ihrer Macht zu überzeugen.

Lethys Rache

Lethys hetzt eine große Meute wilder Wölfe auf das Indianerdorf. Der Yogi wird Ihnen auch hier hilfreich zur Seite stehen, indem er einige der Tiere tötet. Um den Rest müssen Sie sich selbst kümmern. Sie können die Wölfe mit Blitzen oder Feuerbällen aufhalten. Alternativ können Sie sich auch die Tiere schnappen und ins Meer schleudern.

Das griechische Dorf

Wie komme ich an das Dorf heran?

Der Yogi hilft Ihnen dabei, ein Wunder zu bauen. Trotz dieses Bauwerks sind Sie noch sehr weit von der Siedlung entfernt. Sie haben im Prinzip zwei Möglichkeiten, in Reichweite zu kommen.

Ein neues Dorf errichten

Wenn Ihnen der Ausbau der Glaubenskraft zu lange dauert, bauen Sie einfach ein neues Dorf. Dazu brauchen Sie fünf Gerüste, die Sie möglichst nah an der griechischen Siedlung abstellen. Jetzt entsteht ein neuer Einflusskreis und Sie können leichter in Lethys Dorf reichen. Da das Dorf sehr groß ist, finden Ihre göttlichen Taten stets viele Zuschauer. Mit einem tiefen Griff in den Zauberkasten sollte auch dieses Dorf bald an Sie glauben. Wenn Sie natürlich ein böser Gott sind, können Sie die Stadt einfach in Schutt und Asche legen.

Die Schamanin

Was macht die Schamanin?

Sie können alte Menschen bei dieser Dame verjüngen lassen. Bringen Sie einfach einen alten Bewohner zu der Hütte und schauen Sie zu, wie Greise wieder zu Kindern werden.

Die Abrechnung mit Lethys

Wenn Sie Ihrem Widersacher nahe genug gekommen sind, fleht er um Gnade. Er überreicht Ihnen kampflos die Seele. Es liegt nun an Ihnen, ob Sie Gnade vor Recht ergehen lassen.

Land 4

Was kann ich gegen die Feuerbälle tun?

Bauen Sie Ihre Siedlung nicht weiter aus, bevor Sie diesen Feuerregen nicht abgestellt haben. Sie brauchen jede Menge Gebetskraft, um die Schilde während der „heißen Zeit“ aufrechtzuerhalten.

Wo platziere ich die Schilde?

Wenn Sie zwei kleine Schilde dort aufstellen, wo die Feuerbälle zum ersten Mal aufschlagen, werden diese weit vor Ihrer Siedlung reflektiert. Um Energie zu sparen, sollten Sie in den Pausen zwischen den Feuerbällen die Schilde entfernen (Symbol greifen und wegschütteln).

Das Totem-Rätsel

In welcher Reihenfolge hebe ich die Totems an?

Nach langem Ausprobieren ist eine funktionierende Sequenz für dieses Rätsel herausgekommen. Jede Zahl steht für einen der Pfähle. Ziehen Sie den jeweiligen Totem der Sequenz nacheinander ganz nach oben.

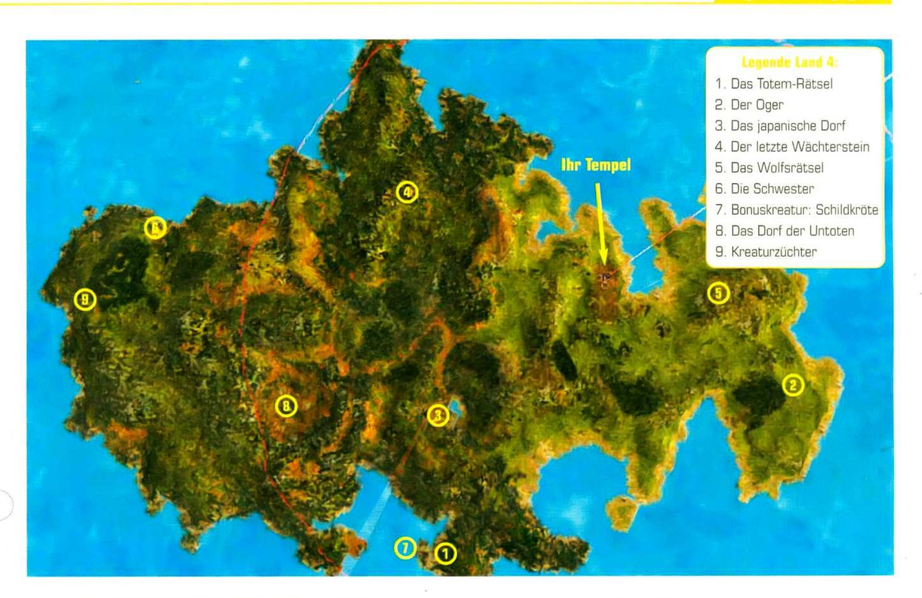
Sequenz: 4, 6, 4, 5, 6, 4, 1, 6, 4, 3, 1, 4, 6, 4, 3, 4, 3, 1, 6, 2.

Das japanische Dorf

Wie löse ich das Rätsel für den zweiten Stein?

Ihnen wird eine Tonfolge vorgespielt, die Sie unverzüglich nachspielen müssen. Nach jedem Durchgang wird die Folge länger.

Tonfolge: 1, 2, 3, 5, 2, 3, 1 4, 1



Der letzte Wächterstein

Die gute Variante

Sie befreien das Dorf und setzen die Frau bei ihrem Mann ab. Die beiden sind nun wieder glücklich vereint – der Mann gibt aus Dankbarkeit seinen Glauben an Nemesis auf und gibt Ihnen den letzten Stein.

Die böse Variante

Wenn Sie die Frau töten, ist ihr Mann untröstlich und gibt all seinen Glauben auf. Auch mit dieser Methode kommen Sie an den letzten Wächterstein.

Das Wolfsrätsel

(Siehe Screenshots, Seite 168)

Die Schwester

Die gute Variante

Zunächst steuert das Mädchen auf ein Rudel Wölfe zu, danach gerät sie in einen Waldbrand und schließlich wird sie von einem Oger bedroht. Töten Sie die Wölfe und löschen Sie das Feuer. Um den Oger zu beseitigen, müssen Sie Ihre Kreatur zu Hilfe holen. Zur Belohnung erhalten Sie den Wolf als Bonuskreatur.

Die böse Variante

Lassen Sie das Mädchen einfach in Ihr Verderben rennen. Wenn Sie doch bei ihrem Bruder ankommt und ihn sterben sieht, folgen Sie dem Rat Ihres schlechten Gewissens: Bringen Sie das Mädchen um.

Das Dorf der Untoten

Wie kann ich zwei Pfähle auf einmal anheben?

Sie müssen Ihrer Kreatur zeigen, wie man den Pfahl anhebt. Nach einigen Demonstrationen hat selbst das dümmste Vieh kapiert, wie das funktioniert. Während die Kreatur nun einen Pfahl hebt, ziehen Sie den anderen zeitgleich nach oben.

Land 5

Wie besiege ich Nemesis?

Sie müssen insgesamt vier Dörfer von Nemesis auf Ihre Seite bekommen. Besonders die letzte Siedlung ist sehr schwer zu erobern, da Ihr Widersacher sie mit allen Mitteln verteidigt. Obendrein werden Sie mit Explosionen und Meteoriten traktiert. Starke Artefakte sind in diesem Land Gold wert.

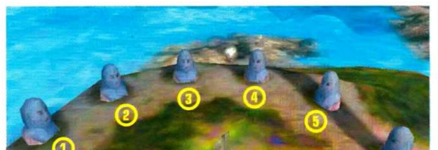
Bonuskreatur Löwe

Welche Glocken muss ich läuten?

Helfen Sie dem Mann, seinen blinden Wolf zu füttern. Der Wolf folgt dem Klang der Glocke so lange, bis er auf ein Hindernis stößt. Um das Tier zu seinem Futter zu führen, müssen Sie die Glocken in folgender Sequenz läuten (unten ist dort, wo der Schild steht!): Unten, rechts, oben, links, oben, links, unten und rechts. Zusätzlich zum Löwen erhalten Sie noch eine Aufwertung des Feuerballs.

Bonuskreatur Braunbär

Sobald Sie das japanische Dorf übernommen haben, beschweren sich die Einwoh-

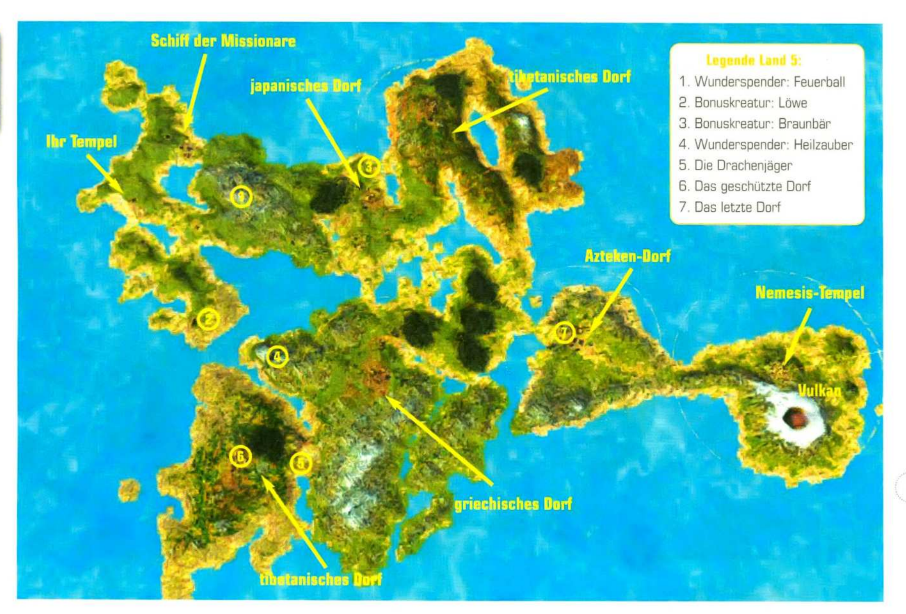


Das Totem-Rätsel ist eines der schwierigsten Rätsel.



Auch beim Glockenrätsel ist Musikverständnis gefragt.





ner über einen fürchterlichen Gestank. Durchsuchen Sie die Wälder nach Kothaufen. Sie finden die Haufen, indem Sie sich an dem Geräusch der Fliegen orientieren.

Die Drachenjäger

Wie kann ich den Jägern helfen?

Helfen Sie den mutigen Drachenjägern bei ihrem Vorhaben. Dafür müssen Sie die Jäger zunächst heilen und dann den Holzstapel mit einem Feuerball in Brand setzen. Lauschen Sie nun an den Löchern im Berg (hier steigt Rauch auf), um den Fortschritt der Bande zu verfolgen. Am Ende ist der Drache bezwungen und Sie erhalten einen Wunderspender mit dem Vogelzauber als Belohnung.

Das geschützte Dorf

Wie deaktiviere ich den Schild?

Das kleine tibetanische Dorf wird durch einen magischen Schild geschützt. Die Energiestrahlen gehen von drei Runensteinen aus. Wenn Sie die Steine oder die dazugehörigen Wächter entfernen, bricht der Schild zusammen.

Hilfe, Meteoriten!

Gegen die Meteoriten helfen auf die Dauer nur Schilde. Sie können auch versuchen, die heranfliegenden Geschosse zu fangen.

Wie überzeuge ich die letzte Siedlung?

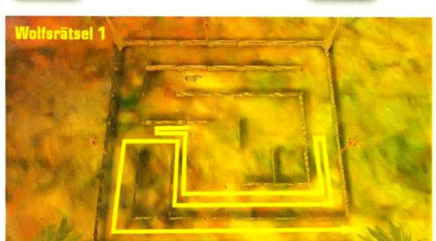
Wenn Sie das letzte Dorf auf Ihrer Seite einnehmen, fängt Nemesis an, Explosionsketten zu zaubern. Ihr Einflussbereich sollte jedoch zu diesem Zeitpunkt nah genug an das letzte Dorf heranreichen, um wenigstens für kurze Zeit hinein zu greifen. Wenn Sie es nicht schaffen, bauen Sie ein neues Dorfzentrum in der Nähe. Durch den kleinen neuen Einflusskreis kommen Sie dann ganz bequem in Reichweite.

Der finale Kampf

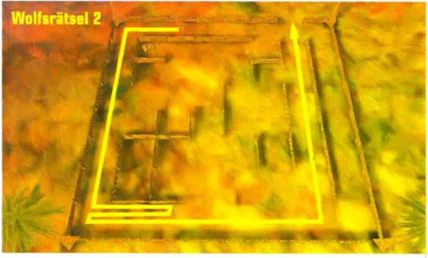
Soll ich in den Vulkan springen?

Im letzten Kampf heilt Ihr Widersacher seinen Titanen mehrmals. Die Kampferfahrung Ihrer Kreatur sollte jedoch ausreichen, um auch diesen langen Kampf siegreich zu bestehen. Nemesis ist nun so gut wie besiegt. Folgen Sie dem Rat Ihrer Berater – keine Angst: Ihr Schützling überlebt den Sprung in den Vulkan.

Lars Theune/Florian Weidhase



Lotsen Sie den kleinen Jungen aus dem Labyrinth.



Am Ende erwartet Sie Stärkungszauber für Ihre Kreatur.

Profitipps

Desperados

Wie Sie in dem kniffligen Strategie-Knüller von Infogrames einen kühlen Kopf bewahren, zeigen wir Ihnen in unseren Profi-Tipps. Außerdem führen wir Sie auf den nächsten Seiten durch die vier schwierigsten Missionen von Desperados.

Logisches Denken ist die halbe Miete

Alle Charaktere verfügen über individuelle Fähigkeiten und Eigenschaften. Wenn Sie es nicht schaffen, einen Gegner aus dem Hinterhalt per Messerwurf zu überwältigen, versuchen Sie es mit Kates Beintrick oder einer geworfenen Phiole von Doc. Vor allem das Herbeilocken eines Gegners mit Kate klappt immer wieder und ist in vielen Missionen die einzige Chance, einzelne Gegner zu überlisten. Das klappt selbst dann, wenn zwei Cowboys beieinander stehen, da diese meist unterschiedliche Sichtkegel besitzen.

Was bringt mir die Mini-Map?

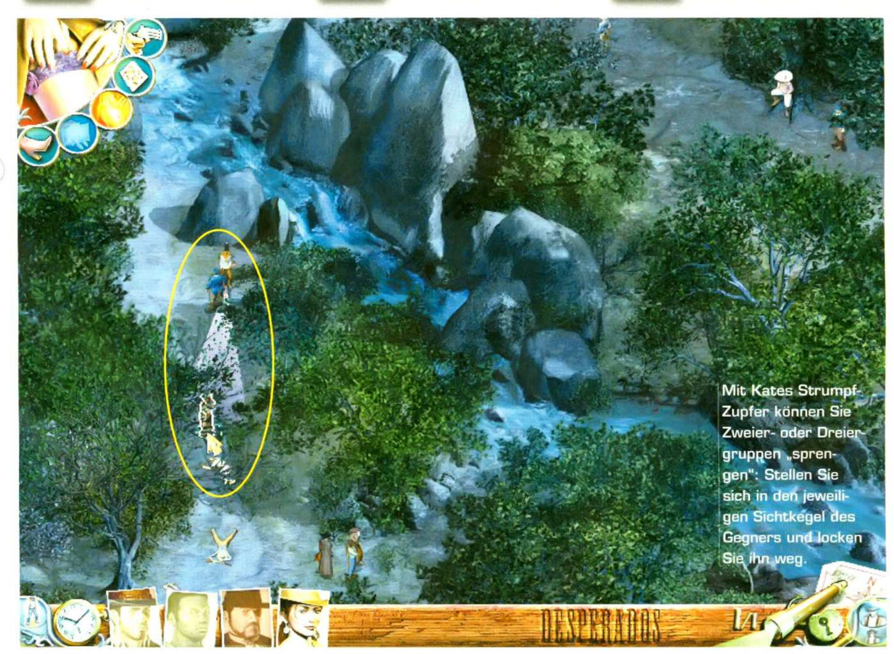
Gucken Sie vor dem Start einer Mission immer auf die Mini-Map. Wenn Sie hier beispielsweise ein TNT-Fass eingezeichnet sehen, wird dieses zur Lösung der Mission mit Sicherheit gebraucht.

Besonders wichtig: Aktionen programmieren.

Die Quick-Actions sind häufig unentbehrlich, um Gegner kaltzumachen. So können Sie aus Verstecken heraus Aktionen planen und per Tastendruck (Leertaste) ausführen. Speichern Sie unbedingt per Quick-Save (F5) ab, so oft es geht. Manchmal fehlt bei einer Aktion nur der Bruchteil einer Sekunde und da wäre es fatal, wieder von vorn beginnen zu müssen. Speichern Sie trotz der Quick-Save-Funktion auch immer wieder „normal" ab, damit Ihr einziger Spielstand nicht ein Quicksave in einer möglicherweise verfahrenen Situation ist (etwa kurz bevor Sie entdeckt werden).

Ich komme einfach nicht weiter, die Situation ist total verfahren. Was kann ich tun?

Völlig verfahrene Situationen gibt es nicht! Selbst wenn Sie keinen Ausweg sehen, weil beispielsweise die Wege der Gegner keine Flucht zulassen, haben Sie immer noch einige Möglichkeiten, die das Feld völlig neu ordnen. So können Sie beispielsweise mit dem Wurf einer Dynamitstange oder dem gezielten Schuss auf einen Soldaten mit der Scharfschützenmunition alle Gegner in Aufruhr bringen. Fast immer gibt es mehrere verschiedene Lösungswege für ein Szenario, so dass Sie nicht an einer



Mit Kates Strumpf-Zupfer können Sie Zweier- oder Dreiergruppen „sprengen": Stellen Sie sich in den jeweiligen Sichtkegel des Gegners und locken Sie ihn weg.



Idee festhalten müssen. Wenn Sie sich an einer Lösungsmöglichkeit versucht haben und absolut nicht weiterkommen, hilft oftmals ein anderer Charakter, eine andere Waffe oder eine andere Route.

Schießwütige aufgepasst: Ballern ist (manchmal) erlaubt

Grundsätzlich ist möglichst lautloses und langsames Vorgehen angesagt. Trotzdem sollte man die Waffenpower der gesamten Gruppe nicht außer Acht lassen. Wenn Sie Kate, Doc, Sam und Cooper zusammen anwählen, erhalten Sie die vierfache Schusskraft. In manchen Missionen und Situationen hilft dies, um ganze Scharen von Gegnern aus dem Weg zu räumen. Suchen Sie sich dafür einen geschützten Platz, der nicht aus der Ferne beschossen werden kann, und locken Sie einen Cowboy herbei. Wenn Sie diesen niedergestreckt haben, kommen in vielen Fällen einzeln weitere Gegner, die Sie dann auf diese Weise gleichermaßen erledigen können. Nicht nur bei diesen Ballerorgien, sondern vor allem auch bei geheimen Missionen ist es unerlässlich, die Leichen zu verstecken.

Kann ich auch ohne Cooper lautlos töten?

Können Sie, das dauert aber länger und ist schwieriger. Kate knockt mit einem Fußtritt einen Gegner aus. Wenn Sie danach noch drei- bis viermal zutreten, befindet sich der Gegner in den ewigen Jagdgründen. Wegschaffen können Sie ihn ohne Cooper jedoch nicht und auch das mehrmalige Treten ist nicht ganz unauffällig, da bei jedem Tritt der Gegner a) einige Meter weiter katapultiert wird (eventuell in feindliche Sichtkegel) und b) er jedes Mal einen Laut ausstößt. Auch Doc kann mittels der Gasfläschchen Gegner betäuben, jedoch nicht töten.

Wie gehe ich mit den Phiolen um?

Doc hat meist nur wenig Phiolen in seinem Koffer, deshalb sollten Sie zuerst versuchen, eine Alternative zu finden. Benutzen Sie die Phiolen vor allem, wenn es sich um mehrere Gruppen handelt, die zusammenstehen.

Was mache ich mit den Bewusstlosen?

Oft kommt es vor, dass ein Bewusstloser wieder aufwacht. Setzen Sie deshalb Sam zum Fesseln ein. Wenn das nicht möglich ist, müssen Sie zuschlagen. Ernst wird es, wenn über dem Bewusstlosen nur noch zwei Sterne kreisen. Wenn möglich – d. h. wenn das Spielziel es erlaubt und Sie Zugriff auf Cooper haben –, sollten Sie Niedergeschlagene immer mit Coopers Messer töten und verschleppen.



Nutzen Sie die Gasfläschchen, um ganze Gruppen auszuschalten. Hier in der Bank hat Kate die ganze Gruppe angelockt und Doc hat die Phiole geworfen.

Hilfe, ich habe versehentlich mein halbes Team betäubt. Was tun?

Es kommt schnell vor, dass man beim Wurf einer Phiole auf eine ganze Gruppe auch den einen oder anderen seiner eigenen Männer ausknockt. Jetzt müssen Sie aber nicht so lange warten, bis dieser wieder erwacht, sondern können die Heilkräfte von Doc nutzen, um den eigenen Mann wieder zu erwecken. Ab und an kommt es auch vor, dass Sie bei einem Faustkampf sowohl den Gegner umhauen als auch sich selbst. Ist Doc dann nicht in der Nähe, liegen beide schlummernd auf dem Boden. Wenn Sie zuerst zugeschlagen haben, kommen Sie einen Tick eher wieder zu sich. Hier hilft nur Warten und schnelle Reaktionen beim Aufwachen. Beachten Sie die kreisenden Sterne als Indikator, wann Sie wieder zu sich kommen.

Verdrehen Sie den Cowboys die Köpfe und locken Sie diese heraus.

Wichtig: Locken Sie einzelne Wachen von ihrem Standpunkt. Vor allem, wenn Sie Kate zur Verfügung haben, können Sie ganzen Scharen von Cowboys den Kopf verdrehen und sie aus dem Weg räumen. Fast immer klappt der Trick mit dem schönen Bein, seltener der Kartentrick. Alternativ können Sie mit Cooper die Spieluhr einsetzen, was jedoch schwieriger ist, da Sie dabei – im Gegensatz zum Beintrick – aus einem Versteck agieren müssen. An manchen Stellen funktioniert keiner dieser Herauslockungs-Tricks. Versuchen Sie dann einmal, mit schnellem Schritt in der Nähe eines einzelnen (!) Gegners vorbeizulaufen, so dass dieser Sie hört und herausgestürmt kommt. Dies sollten Sie aber niemals machen, wenn mehrere Männer beieinander stehen, da sonst alle angelaufen kommen könnten. Schussgefechte sind fast immer von Nachteil, weil dadurch mehr Gegner angelockt werden. Ausnahmen gibt es aber auch. So können Sie beispielsweise Lärm von Wasserfällen oder Gewittern ausnutzen, denn in deren Nähe hören die Gegner nicht jeden Schuss.

Mission 11

Hinterhalt am Schlangenpass

Links- oder rechtsrum? Wie starte ich den Level?

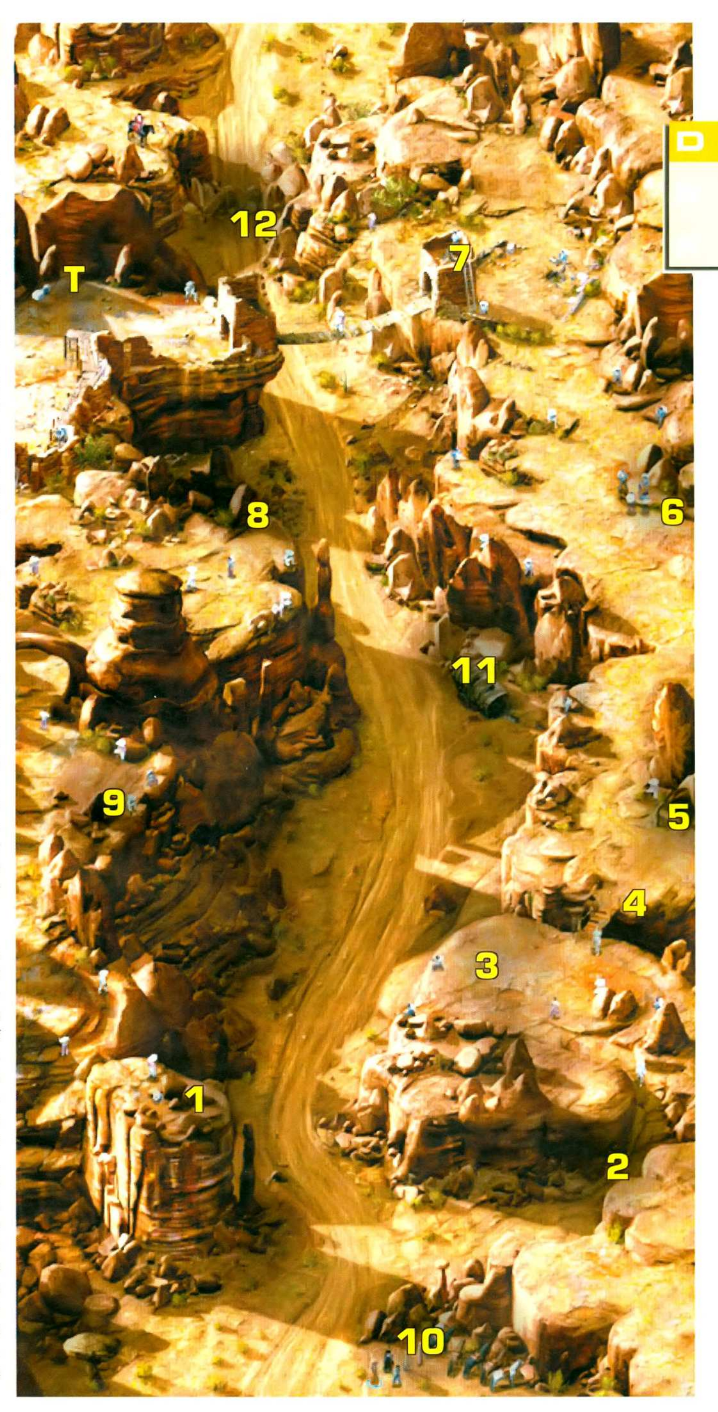
Als Erstes müssen Sie bei Punkt 1 mit Cooper auf den Felsen klettern und die beiden Wachposten ausschalten. Klettern Sie an der anderen Seite des Felsens wieder runter und bestellen Sie Kate dorthin. Sie kann mit ihrem Strumpfband den ersten Cowboy herauslocken und kaltmachen. Nun zu Punkt 2. Von dort locken Sie die Halunken herbei und schalten sie aus. Die Wachen bei Punkt 3 erledigen Sie mit einer Phiole aus der Entfernung. Die patrouillierenden Cowboys können allesamt in den Gang bei Punkt 2 gelockt werden. Verstecken Sie alle Leichen!

Wie schalte ich den Wachmann an der Brücke aus?

Bei Punkt 4 werfen Sie mit Kate ein paar Karten, um den Wachmann anzulocken. Bei Punkt 5 müssen Sie Kate, Doc, Sam und Cooper postieren. Von hier können Sie die einzeln herunterstürmenden Gegner mit den Colts zum Schweigen bringen. Wenn alle erledigt sind, laufen Sie mit Cooper ein Stück hoch, bis Sie gesehen werden. So lassen sich fast alle Patrouillen ausschalten. Die Gegner bei Punkt 6 beseitigen Sie ebenfalls mit geballter Schusskraft.

Wie komme ich auf die andere Seite des Canyons?

Bei Punkt 7 müssen Sie den Schützen an der Gattling mit Docs Präzisionskugeln erschießen, dann zur Waffe stürmen und den Mann auf der anderen Brückenseite damit ausschalten. Dann stürmen Sie mit allen Charakteren hinüber und erledigen die Cowboys bei Punkt 8 und 9 mit gezielten Schüssen. Sam muss das TNT-Fass (T) mitnehmen. Laufen Sie nun zu Punkt 10, satteln Sie die Pferde (Sanchez' Pferd dabei anleinen!) und reiten Sie bis kurz vor Punkt 11. Lassen Sie alle Charaktere auf Punkt 11 schießen, da sich hier noch einige Gegner verstecken. Anschließend reiten Sie zu Punkt 12!





Mission 13

Die Mauern von Fortezza

Wie komme ich ins Fort?

Erledigen Sie den Cowboy bei Punkt 1 mit dem Messer und lassen Sie den zweiten Cowboy laufen. Doc geht zu Punkt 2 und schreckt den Cowboy mit einer schnellen Bewegung auf. Wenn dieser zurück zu seinem Posten geht, betäuben Sie beide Cowboys mit einem Gasfläschchen und erledigen sie. Stecken Sie die Phiole (P) und das TNT (T) ein. Nun werfen Sie bei Punkt 4 eine Phiole auf den Turm. Mit Cooper rennen Sie schnell hoch, verstecken sich hinter der Säule und machen die Soldaten kalt, die von rechts kommen. Bei den Punkten 6-16 erledigen Sie die Gegner mit der Schleichmethode (bei Punkt 8 steht ein Offizier). So kommen Sie zu Punkt 17, wo Sie den Soldaten an der Treppe erledigen, das Messer rausholen (unbedingt abspeichern!) und aus dem Schatten am Gitter den dicken Aufseher beseitigen. Nun laufen Sie in den Innenhof zu Punkt 18, von wo Sie mit dem Uhrentrick das gegnerische Heer Stück für Stück dezimieren.

Wie komme ich über den Zaun?

Erledigen Sie zuerst die zahlreichen Soldaten einzeln und machen Sie dann den Dicken sowie den zweiten Offizier (Punkt 19) kalt. Wenn Sie die Männer auf den Wachtürmen ausgeschaltet haben, gelangen Sie über den Zaun (Punkt 20) in das Haus (Punkt 21). Zünden Sie das TNT-Fass bei Punkt 22 und betäuben Sie den Stoßtrupp bei Punkt 23. Gehen Sie mit Doc und Sam um den übrig gebliebenen Wachmann durch das Tor ins Fort.

Wie befreie ich Sanchez?

Sam, Doc und Cooper verstecken sich im Haus (Punkt 21). Erledigen Sie alle Gegner in der Nähe (anschleichen, Messer werfen) und laufen Sie dann zu Punkt 24. Achtung: Sie müssen vorher den Soldaten auf der rechten Seite aus dem Weg räumen. Schließen Sie mit Doc die Zelle von Sanchez auf und springen Sie im Schutz der Mauer (Punkt 25) hinunter. Kate sollte zuvor den Wachmann ausgeschaltet haben. Hinunter kommen Sie übrigens nur, wenn die Pferde vor der Mauer stehen und Sie draufspringen können.

Mission 16

Eine Handvoll Dollar

Wie komme in den Innenhof?

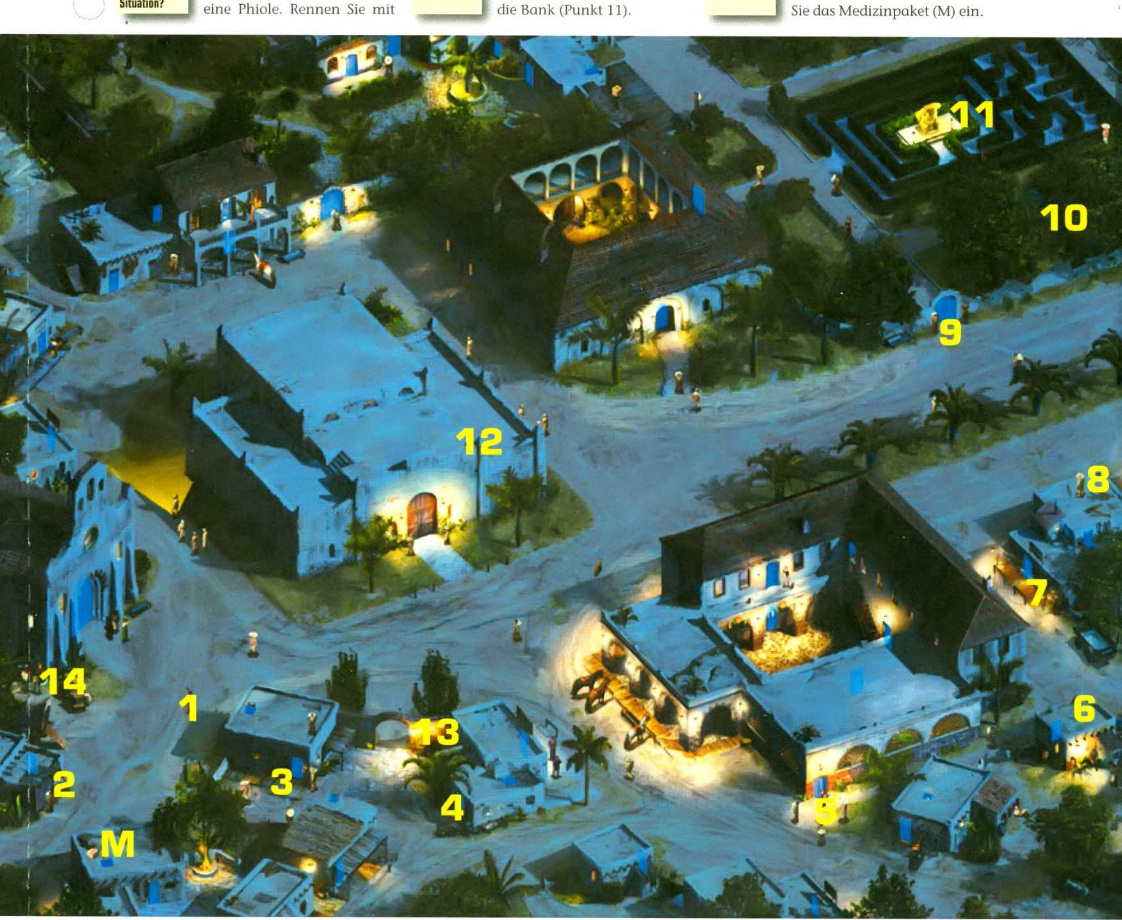
Wenn Sie sich bei Punkt 1 postieren, können Sie ungesehen agieren. Locken Sie einen Cowboy nach dem anderen heraus und legen Sie sie um. Wenn Sie bei Punkt 2 den Wachmann zuvor ausgeschaltet haben, können Sie dort die Leichen hinschaffen. Bei Punkt 3 müssen Sie mittels Phiole den Mann auf dem Dach ausschalten. Bei Punkt 4 können Sie im Schatten stehen.

Wie hole ich Kate aus der misslichen Situation?

Verstecken Sie sich mit Doc im Haus gegenüber und werfen Sie im richtigen Moment eine Phiole. Rennen Sie mit Cooper hinüber und tragen Sie Kate schnell ins Haus. Erledigen Sie die Betäubten. Nutzen Sie das Haus (6) als Versteck und beseitigen Sie den Cowboy bei 7 mit einem Messerwurf. Den Cowboy auf dem Dach (Punkt 8) locken Sie mit der Uhr herunter. Nun trennen Sie die beiden Soldaten (Punkt 9). Laufen Sie mit lautem Schritt nach rechts, damit einer von ihnen aufmerksam wird und Ihnen folgt. Die Wache hinter dem Eingang erledigen Sie mit Sanchez´ Stein. Stehlen Sie sich hinein und verstecken Sie sich bei Punkt 10 im Gebüsch. Dann legen Sie einen nach dem um und laufen mit allen Spielfiguren in die Bank (Punkt 11).

Wie komme ich aus der Bank wieder heraus?

Die beiden Wachmänner im ersten Raum beseitigen Sie mit einem Messerwurf und werfen dann eine Phiole zu der Gruppe (mit Kate bezirzen, dann rücken die Cowboys zusammen). Jetzt erledigen Sie alle so schnell wie möglich (langsam laufen, sonst hört man Sie von draußen), nehmen die Säcke und verschwinden wieder im Gang. Gehen Sie mit Kate zweimal hinaus und wieder hinein, damit je ein Soldat hinterherkommt und erledigt werden kann. Eine Phiole knockt die zwei Wachmänner im Eingangsbereich aus. Schleichen Sie sich durch die Tür zu Punkt 13, gehen Sie zu Punkt 14 zurück und packen Sie das Medizinpaket (M) ein.





Mission 17

Bis zur letzten Kugel

Wie erledige ich den Mann an der Leiter?

Locken Sie den Cowboy bei Punkt 1 mit Kates Strumpfzupfer zu sich herunter. Wenn Kate ihn ausgeknockt hat, sollte Cooper ihn mit dem Messer erledigen und in dem kleinen Waldstück verstecken. Nun kann sich Kate um die Cowboys bei den Punkten 2 und 3 kümmern. Aufgepasst: Bei Punkt 4 müssen Sie vorsichtig sein, da Sie sich dort nur schwer verstecken können. Den Cowboy bei Punkt 6 kann Sanchez mit dem Stein von Punkt 5 umlegen.

Mit welcher Spielfigur gehe ich ins Fort?

Hier müssen Sie sich aufteilen: Schicken Sie Kate zu Punkt 7 (Strumpf- oder Kartentrick) und Cooper aufs Dach. Dort erledigt er den Cowboy bei Punkt 8. Bevor Sie dies tun, können Sie die Wachen bei Punkt 9 mit dem Uhrentrick aus dem Fort locken. Da diese zu zweit anrücken, sollten Sie Sanchez (Stein) und Cooper (Messerwurf) per Quick-Action programmieren. Speichern Sie unbedingt vorher ab! Holen Sie sich die Phiole (P) und den Stein (S). Kate gelangt über Punkt 10 zu 11 und beginnt mit dem Herauslocken. Doc kann bei der Gruppe die Phiole einsetzen (erst wenn andere Cowboys aus der Sichtweite der Gruppe gelockt wurden).

Ich bin jetzt oben. Was muss ich tun?

Nachdem Sie die beiden Wachen bei Punkt 11außer Gefecht gesetzt haben, schleichen Sie sich zu Punkt 13 hinunter und knocken den Wachmann aus. Von der Plattform aus gibt es mehrere Möglichkeiten, die je nach Gruppierungsart der Cowboys im Hof unterschiedliche Erfolge einbringen. Wenn alle zusammenstehen, kann man a) eine Phiole einsetzen oder b) mit geballter Feuerkraft ein Feuergefecht wagen (sehr schwer).

Thorsten Seiffert



Erste Hilfe

Theme Park World

Teilen Sie die freie Baufläche von Anfang an in Quadrate auf. Dadurch behalten Sie im Verlauf des Spiels den Überblick und Sie sparen sich große Suchaktionen nach einem bestimmten Gebäude. Bauen Sie die Objekte außerdem dicht aneinander, da Platz sehr teuer ist und Ihre Besucher ungern weit zur nächsten Toilette laufen. Allerdings sollte immer ein Feld für einen Weg frei bleiben.

Redaktion

Cultures

Wenn Sie ein feindliches Dorf erobern wollen, sollten Sie zuerst die Verteidigungstürme in Schutt und Asche legen. Achten Sie auf gegnerische Zivilisten: Sie versuchen, den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Türme laufen. Postieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem Schuss gleich wieder zerstören.

Redaktion

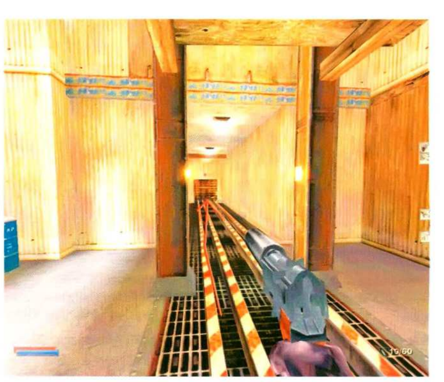
No One Lives Forever

Im Level „Rettungsversuch, Szene 2" können Sie durch einen kleinen Trick mit dem Motorrad fliegen – und zwar an der Stelle, wo Cate vom Hubschrauber angegriffen wird. Stellen Sie das Motorrad direkt unter die lange Leiter, die zum Hochstand führt, und klettern Sie etwa ein Drittel hinauf. Nun steigen Sie Schritt für Schritt die Leiter wieder hinab und probieren jedes Mal, das Motorrad zu benutzen. Wenn es klappt, wird das Motorrad quasi nach oben gezogen und Sie schweben über dem Erdboden. Fahren Sie die Straße ein wenig zurück. Nun sind Sie wieder etwas höher. Brausen Sie den Felsen gegenüber vom Hochstand hoch (ca. 40° Schräge). Wenn Sie so weit sind, können Sie Ihr Motorrad sogar auf dem Dach des Hochstandes parken (einfach absteigen, das Motorrad fällt mit). Wenn Sie noch höher wollen, dann probieren Sie es einfach rechts über dem großen Tor.

Christopher Hans

Im Level „Ein einflussreicher Mann, Szene 2" gibt es einen Bug, bei dem Sie sich eigentümliche physikalische Gesetze zunutze machen können. Wenn die Fässer verladen werden, brauchen Sie nur warten und sich vor die Ladung zu werfen, kurz bevor diese in das vorher geschlossene Tor einfährt. Haben Sie das richtig gemacht (eventuell dabei ducken), sind Sie plötzlich auf dem Dach des Hauses. Auch wenn es etwas schwer fällt, sich zu orientieren (manche Dächer werden nicht richtig dargestellt), können Sie sich in bzw. über den Abschnitt hinter dem durchfahrenden Zug begeben, um die Wachen bequem aus der Luft zu erledigen.

Daniel Seibert





Passen Sie den richtigen Moment ab, um auf den Fässern zum Dach des Lagerhauses zu gelangen.



Patrizier 2

Obwohl jedes Spiel etwas anders läuft, gibt es doch einige Handelsrouten, die – bei realistischer Warenherstellung natürlich – immer funktionieren und Ihnen gerade am Anfang viel Geld bringen. Zwei von diesen Handelsrouten sind im Folgenden aufgelistet:

Lübeck – Rostock – Stettin – Malmö

Lübeck	Eisenwaren für höchstens 350 kaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Rostock	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Stettin	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für höchstens 50 kaufen
Malmö	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen

Stockholm – Visby – Danzig – Visby

Stockholm	Eisenwaren für höchstens 325 kaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Visby	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen
Danzig	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für höchstens 50 kaufen
Visby	Eisenwaren für mindestens 500 verkaufen, Bier für mindestens 60 verkaufen

Sobald Sie genug Kapital haben – etwa eine halbe Million –, sollten Sie in Stockholm Kontor, Sägewerk, Bergwerk und Werkstatt errichten, da Sie so insgesamt billiger wegkommen, als wenn Sie die Eisenwaren kaufen.

Elena Kartaschova

Three Kingdoms

Mit diesen Cheats wird der Strategieknüller *Im Jahr des Drachen* wesentlich einfacher: Drücken Sie zunächst ENTER und geben Sie dann in der Chat-Zeile einfach den gewünschten Cheat ein:

!om+fps!	Die Framerate wird angezeigt.
!om+godblessgreed!	Sie erhalten von allen Ressourcen 100.000 Einheiten mehr.
!om+gonzales!	Alle Arbeiter und Soldaten bewegen sich sehr schnell.
!om+icanseeagain!	Die Karte wird vollständig aufgedeckt.
!om+smartbomb!	Alle Soldaten werden getötet.

Redaktion

Die Siedler 4

Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

!wqsa (Versionen 1.00.756, 1.04.791)	Cheat-Modus aktivieren
!ympq (Version 1.05.795)	Cheat-Modus aktivieren
!win	Level gewinnen

Iko Helms

Wenn Ihr Gegner an der Grenze einen Turm baut und keinen Soldaten daneben postiert hat – was übrigens recht oft der Fall ist –, können Sie einen Krieger in die Nähe der Baustelle schicken. Nach Fertigstellung des Wachturms marschiert Ihr Soldat auf Befehl hinein und der Turm gehört Ihnen! Dadurch erweitern Sie Ihr Gebiet und sparen auch noch Baumaterialien.

Johannes Högner

Project: I.G.I.

In Mission 14 „Die Bombensuche" gibt es ein verstecktes Waffenlager. In der Lagerhalle, in der zwei Soldaten eine Tür bewachen, stehen jede Menge Holzkisten herum. Auf der unteren Ebene können Sie unter der linken Rampe hinter die Holzkisten laufen. Nach mehreren Ecken gelangen Sie zu einem beleuchteten Waffenlager. Auf zwei Kisten liegen fünf Handgranaten, fünf Annäherungsminen, ein Medipack, ein Colt Anaconda, 44er-Munition sowie ein anderes Munitionspaket. Da in den nächsten Räumen viele Gegner warten, können Sie diese Munitions- und Gesundheitsauffrischung gut gebrauchen.

Christian Danner

Ducati World

Tragen Sie diese Cheats als Spielernamen im Optionen-Menü ein:

THEDOGSNADS	Das Fogarty-Bike wird im Quick Race freigeschaltet.
TODDMCARTOR	Das Cheers Todd 900 Superlite wird im Quick Race freigeschaltet.
ITSALLOVER	Das Quick Race wird komplett freigeschaltet.
TEAM	Fotos der Entwickler

Redaktion

Nox

Bevor Sie Ihre Waffen kaputtschlagen, schauen Sie hin, ob die Behälter mit breiten Metallbändern verstärkt sind. Lassen Sie die Finger davon, denn sie gehen nicht zu Bruch. Sie erkennen das auch daran, dass beim Zuschlagen keine gelben „Funken" wegsprühen wie bei den übrigen Kisten. Einige Fässer sind mit hellen X-Markierungen versehen. Vorsicht! Darunter verbergen sich explosive Ladungen, die aber manches Versteck zum Vorschein bringen können.

Behalten Sie die Karte immer gut im Auge. Mit einer hohen Zoomstufe lassen sich enge Nischen oder Durchgänge entdecken, die oft zu gut bewachten, aber wertvollen Gegenständen führen. Achten Sie auf kleine Hinweise wie zum Beispiel am Boden verstreute Knochen. In der Regel befinden sich dann Monster in der Nähe.

Redaktion



Solche hohlen und mit Gold gefüllten Baumstümpfe gibt es reichlich. Lassen Sie sich diese Schätze nicht entgehen.

Thema Technik

Wir haben uns hinter die Hardware-Kulissen begeben und nachgeforscht, was die neue Grafikkartengeneration alles leisten kann – und vor allem wie!

Grafikkarten und Effektwahnsinn!

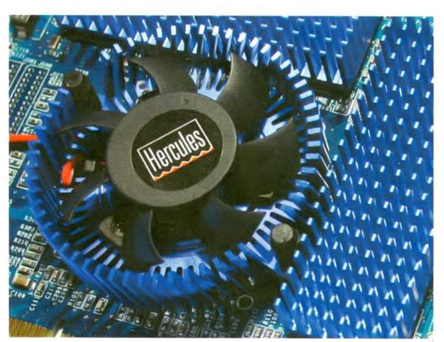
Grafikkarten können heutzutage eine Menge. Es ist unglaublich, wie schnell sich die 3D-Fähigkeiten der Malermeister entwickelt haben. Mehrere Texturschichten, spezifische Struktureffekte und Beleuchtungsfunktionen sind für aktuelle 3D-Beschleuniger kein Problem mehr. Da sich auch die Grafikkartengenerationen immer schneller ablösen, kommen stets neue 3D-Effekte dazu. Hardwareverlötete Grafikeffekte sind allerdings keine optimale Lösung. Spieleprogrammierer brauchen flexible Programmiermöglichkeiten. Genau die verwirklicht die sich anbahnende DirectX-8-Grafikhardware von Matrox, Nvidia und Ati.

3D-Effekte sollen realer werden

3D-Grafik besteht im Prinzip nur aus Dreiecken und aufgeklebten Bildern, so genannten Texturen. Zusammen mit hochauflösenden Texturen und mehreren Texturschichten wirken die Szenen auf den ersten Blick authentisch und detailliert. Allerdings fehlen flexible Effekte wie beispielsweise die Reflexionen einer Wasseroberfläche. Auch die Schatten vieler Objekte und Charaktere wirken meist nicht realistisch. Steinige Bodentexturen sehen flach aus statt uneben. Wenn man die Beleuchtung bei der Berechnung eines Pixels einbezieht, dann kann man diese kleinen Mängel ausbügeln. Dynamische, veränderliche Pixel und Dreiecksformen sollen den Spieleentwicklern nun helfen, die Spieleumgebungen noch realistischer zu gestalten.

Dot3 Bump Mapping

Bereits heute sind einige Beschleuniger in der Lage, gewisse Effekte in Hardware durchzuführen. Der Hauptprozessor wird dafür also nicht mehr belastet und kann sich anderen Berechnungen widmen. GeForce-Grafikkarten besitzen eine Shading-Rasterizer-Einheit, die pixelgenaue Reliefstrukturen (Dot3 Bump Mapping) erzeugen kann. Dank der integrierten Recheneinheit (Dot3) ist es damit möglich, zusätzliche Details vorzutäuschen.



Die 3D Prophet III ist eine der ersten Grafikkarten, die dank GeForce3 alle DirectX-8-Effekte ohne CPU-Hilfe berechnet.

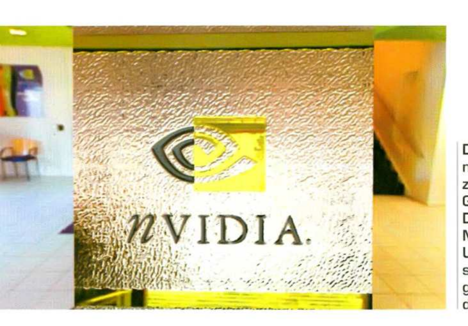
So wirken die Blechkrater in einer Formel-1-Simulation auch wirklich echt und marode Mauern beispielsweise porös und nicht glatt. Wie das funktioniert? Jeder Pixel wird je nach aktueller Lichtsituation unterschiedlich schattiert. Die Grafikchips Kyro I und Radeon beherrschen diese Grafikfeatures ebenfalls. Die sorgen in *Evolva* (per Patch) für realistischere Texturen oder in *Giants* für einen sehr plastischen Kabuto.

Pixel Shader im Detail

Die Einberechnung der Beleuchtung in die Darstellung von Pixeln führt leider noch nicht zu genauen Umgebungsreflexionen. Obwohl der GeForce2 und der Radeon diese Umgebungsfunktionen beherrschen, können Sie diese nicht mit dem beschriebenen Dot3-Bump-Mapping gleichzeitig berechnen. Dazu müssten die Grafikchips im selben Berechnungs-Durchgang auf das Ergebnis einer eben erst durchgeführten Berechnung zurückgreifen können. Die Pixel Shader der DirectX-8-Beschleuniger ermöglichen diesen Zugriff nun über ein „Loop-Back". Dabei wird das Ergebnis eines berechneten Pixels (beispielsweise Dot3) sofort wieder an den Anfang der Rechenpipeline geschleust – wo das berechnete Pixel dann mit der Umgebungsfunktion bearbeitet wird. DirectX 8 bietet dem Programmierer außerdem direkten Zugriff auf den Grafikchip. Er kann bestimmen, welche Texturen mit welcher mathematischen Schattierungsformel vermischt werden sollen. Bis zu vier Texturen fließen in die Berechnung ein, wobei der Programmierer aus über acht verschiedenen Vermischungsformen auswählen kann. Der Pixel Shader ist also ein Prozessor, der vom Spieleprogrammierer direkt angesprochen werden kann. Dabei kann er dem Shader maximal zwölf Befehle übergeben, wobei zuerst die benötigten Texturen geladen werden. Die Vermischungsvorgänge folgen direkt danach. Eine Neuheit ist, dass hier mit genauen Fließkommazahlen gerechnet wird – bisher rechnete dieser Teil des Grafikchips mit Festkommagenauigkeit.

Vertex Shader und Autounfälle

Aber die DirectX-8-Hardware kann nicht nur pixelgenaue Grafikeffekte erzeugen, sondern auch in die Geometrieberechnung einer 3D-Szene eingreifen. Dabei hilft ihr der so genannte Vertex Shader, der ebenfalls ein kleiner Prozessor auf der Grafikkarte ist. Dieser Chip kann vom Spielprogrammierer ebenfalls programmiert werden – entweder über DirectX 8 oder OpenGL.

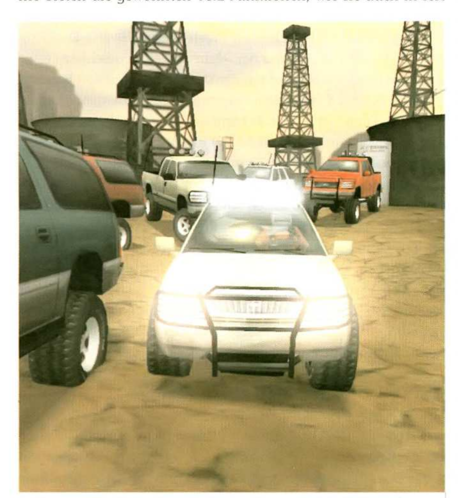


Diese Technologiedemo zeigt, wie die GeForce3 Dot3 Bump Mapping und Umgebungsspiegelung gleichzeitig durchführt.

Dieser Prozessor wird häufig auch „programmierbare T&L-Einheit" genannt. Er beherrscht nicht nur neue Beleuchtungseffekte, sondern kann darüber hinaus noch 3D-Figuren animieren und sogar eine dreidimensionale Flagge realistisch im Wind flattern lassen. Wie auch schon der 3DMark2001 eindrucksvoll zeigt, sind Einschusslöcher endlich nicht mehr nur Texturflecken, sondern führen zu geometrischen Deformationen, die wie Löcher aussehen. Ein Autounfall kann nun also endlich zu realistischen Deformationen der teilnehmenden virtuellen Fahrzeuge führen. Dabei wird das 3D-Gitter des Fahrzeugs einfach mit einem kleinen Programm des Spieleentwicklers entsprechend korrigiert.

(Fast) unendliche Möglichkeiten

Der Vertex Shader arbeitet die Dreiecke Punkt für Punkt ab. Auf jedem Eckpunkt wird ein Programm ausgeführt, welches alle Werte des Eckpunktes verändern kann. Möglich sind Veränderungen der Position im Raum, Farbänderungen, Nebelmodifikationen und das Verschieben der passenden Textur. Prinzipiell könnte der Programmierer für jeden Eckpunkt ein eigenes Programm schreiben. Vom Chipentwickler vorgefertigte Programme bieten die gewohnten T&L-Funktionen, wie sie auch in fest verdrahteten, nicht modifizierbaren T&L-Einheiten heutiger Chips zu finden sind. Basierend auf diesen Programmen kann der Entwickler seine Ideen umsetzen und modifizierte Versionen zur Grafikkarte schicken. Ohne einen 3D-Beschleuniger mit Vertex-Shader-Fähigkeiten müssten diese Modifikationen von der CPU ausgeführt werden. Das ist im Normalfall langsamer, da die CPU bereits mit Berechnungen zur Physik und Gegnerintelligenz belastet ist.



In dem auf GeForce3 optimierten Rennspiel 4x3 Evolution sehen Sie eigens erstellte Lichteffekte. Die Sonne sowie der Frontscheinwerfer sehen sehr realistisch aus.

Befehle und Instruktionen

Für jeden der Vertex-Shader-Effekte schreibt der Programmierer ein eigenes Programm in einer sehr hardwarenahen Ebene. Da die integrierte Recheneinheit ähnlich wie die CPU-Multimedia-Erweiterungen ISSE und 3DNow! aufgebaut ist, lässt sich eine Berechnung gleich auf mehrere Datenpakete anwenden (Single Instruction Multiple Data). Die genutzte Programmiersprache (Assembler) stammt allerdings noch aus der verstaubten Ur-Zeit der Softwareentwicklung und dürfte bei einigen Entwicklern auf Ablehnung stoßen. Die Funktionen, welche dem Programmierer dabei zur Verfügung stehen, sind natürlich begrenzt. Er kann relativ wenige, 3D-spezifische Zwischenresultate speichern und für ein einzelnes Programm („Shader") nur maximal 128 Anweisungen nutzen. Der Vertex Shader bietet dem Programmierer eine ganz bestimmte Auswahl an mathematischen Funktionen, die speziell auf die Bedürfnisse der 3D-Grafik abgestimmt sind. Dazu zählen unter anderem Spezialinstruktionen zur Beleuchtung oder auch einfache Rechenfunktionen.

Pixel und Vertex Shader in Kombination

Pixel und Vertex Shader gehören eng zusammen, denn mit dem vollen Zugriff auf die Dreiecksdaten kann der Programmierer bereits während der Vorbereitungen zum Rendering wichtige Berechnungen durchführen (beispielsweise Vorberechnungen für das Bump Mapping) und dadurch später ganze Berechnungsdurchgänge einsparen. Durch die Kombination von Pixel Shader und Vertex Shader entstehen somit interessante Kombinationen. Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, dass das Endresultat trotz des aufwendigeren Erscheinungsbildes schneller berechnet wird, als dies bei einer fest verdrahteten Rendering-Pipeline der Fall wäre. Ein ganz anschauliches Beispiel dieser Zusammenarbeit ist reflektives Blinn Bump Mapping, welches Struktur- und Reflexionseffekte vereint und beispielsweise die realistische Darstellung einer Wasseroberfläche ermöglicht.

Die Sinnfrage

Das Problem der schnellen Entwicklung von 3D-Hardware liegt darin, dass die Entwicklung eines Spieles wesentlich länger dauert. Spielentwickler zögern bei neuen Techniken eher, als sich auf neue Techniken zu stürzen. Klingt logisch, denn wenn man sein Spiel verkaufen will, dann sollten auch alle Käufer die benötigte Hardware besitzen. Mitunter gehen also 12 bis 18 Monate ins Land, bevor ein Grafikfeature ernsthaft aufgegriffen wird. Inwiefern dies nun für die DirectX-8-Features gilt, wird sich zeigen. Durch ihre flexible Natur wird die Shader-Technik wesentlich schneller in neue Spiele integriert als statische Grafikeffekte. Nicht zuletzt sorgt auch die Xbox mit dem GeForce3-Bruder NV2X für einen starken Entwicklungsschub im Bereich der 3D-Spiele. DirectX-8-Spiele wie *Unreal 2* und *Aquanox* sind ja bereits in der Entwicklung.

Bernd Holtmann

Ich mein' ja nur



CeBIT-Zeit und Fußschmerz!

Es ist März und in Hannover stürmt wieder eine Heerschar Technikbegeisterter die Pforten des Messegeländes. Da steh ich also, mittendrin, natürlich per pedes. Kennen Sie diese lässigen Mini-Scooter? Die kleinen Metall-Trittbretter mit Lenkstange? Ich bin gerade auf dem Weg zur Halle 9, als mir plötzlich ein Nadelstreifenträger mit so einem Ding dreist den Weg abschneidet. Er ist gehetzt, als ob ihm Diablo persönlich auf den Fersen wäre, um seine Seele einzufordern. Direkt am Lenker baumelt ein offensichtlich schwerer Aktenkoffer, denn der macht ihm beim Manövrieren mehr als einmal einen Strich durch die Rechnung! Sehr peinlich: Steckt sich in einen Anzug, um Seriosität auszustrahlen, und brettert dann zwischen den Hallen wie ein Irrer durch die Massen. Na, wenn man da nicht jeglichen Respekt vor den hohen Herren verliert, wann dann? Ich denke darüber mal nach, wenn die Blasen an den Füßen wieder verheilt sind – ehrlich!

Bernd Holtmann

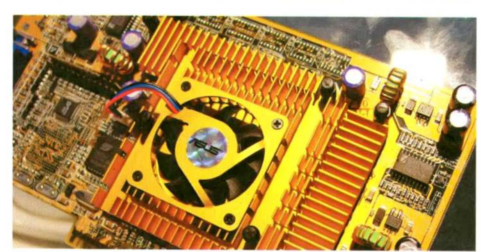


GeForce3, Kyro II und GeForce2 MX-200/400

Grafikkarten | Alle Hersteller und alle neuen Grafikkarten der CeBIT im Überblick.

Nvidia zeigte sich in diesem Jahr sogar mit einem eigenen Stand und präsentierte neben dem Zugpferd GeForce3 auch zwei neue GeForce2-MX-Varianten. Der GeForce2 MX-200 ist der Nachfolger des Billig-Chips TNT2 Model64, ist mit 175 MHz getaktet. Er hat leider auch nur ein schmales 64 Bit breites Speicher-Interface. Die MX-400-Chips rechnen mit 200 MHz und besitzen eine 128 Bit breite Speicheranbindung. Alle Hersteller können GeForce3-Karten frühestens Ende April in den Handel bringen.

Asus zeigte zwei der neuen GeForce3-Karten (AGP-V8200): eine Pure- und eine Deluxe-Variante. Die Deluxe besitzt einen TV-Ausgang sowie einen Video-Eingang und wird mit 3D-Brille geliefert. Jede AGP-V8200 verfügt über einen Diagnosechip, mit dem Sie Temperatur und Taktfrequenz überwachen können. Beide werden mit der Vollversion von *Star Trek: Voyager Elite Force* ausgeliefert. Die Pure kostet 1.200, die Deluxe 1.350 Mark. Die AGP-V7100 Pro ist eine GeForce2-MX-400, die mit 183 MHz Speicher arbeitet. Auf der V7100 Magic werkeln ein MX-200-Chip und 166 MHz Speicher.



Die Asus V8200 besitzt einen edlen, goldfarbenen Aktivkühler.



Auf der CeBIT stellten viele Hersteller neue MX-Grafikkarten mit dem GeForce2 MX-400 vor. Er ist mit 200 MHz getaktet.

Ati und Matrox zeigten nur Bekanntes auf ihren Ständen. Zum einen die Radeon-Serie mit ihrem jüngsten Zuwachs namens Radeon VE. Zum anderen sorgten bei Matrox die G400 und G450 für stechend klare Bilder. Zu neuen Grafikchips erhielten wir keine Details. Informationen über dessen Unterstützung von DirectX-8 sollen erst im Sommer folgen.

Elsa veröffentlicht auf Basis des Nvidia MX-400-Grqfikchips gleich fünf verschiedene Grafikkarten in der Serie Gladiac 511: eine 32/64-Version mit TV-Out (Gladiac 511 TV-Out), eine TwinView mit 2 VGA und TV-Out (Gladiac 511 Twin), eine Karte mit digitalem Ausgang (Gladiac 511 DVI) und eine PCI-Platine mit zwei VGA-Ausgängen und TV-Ausgang (Gladiac 511 PCI). Die Karten kosten 250 bis 330 Mark. Den Software-DVD-Player Elsa Movie 2000 gibt es natürlich dazu.



Die teuren GeForce3-Grafikkarten landen frühestens Ende April im Handel.

Hercules präsentierte einige Hardwareneuigkeiten: zum einen war da die GeForce3-Grafikkarte namens 3DProphet III, dann die erste GeForce2-MX-Karte mit 64 MByte Speicher (3DProphet II MX 64 MB). Hercules bietet nun auch Grafikkarten auf Basis der Kyro-Chips an. Auf der 3DProphet 4000XT arbeitet der ältere Kyro-I-Grafikchip, wohingegen die 3DProphet 4500 bereits mit dem neuen Kyro II ausgestattet ist. Die 3D Prophet 4500 kostet rund 330 Mark.

MSI zeigte ebenfalls seine GeForce3-Karte namens StarForce822. Daneben fand sich die StarMaxx32, auf der der MX-400-Chip für die Grafik sorgt. Der Speichertakt der Karte liegt bei 183 MHz. Die WinFast GeForce3 von Leadtek kostet 1.300 Mark. Die GeForce2 MX SH MAX basiert auf einem MX-400-Chip und besitzt 64 MB Speicher.

VideoLogic stellte an seinem Stand unter anderem die Vivid! XS mit dem Kyro-II-Chip vor. Die Karte verfügt über 32-MB-RAM, der die gleiche Taktfrequenz besitzt wie der Grafikchip: 175 MHz. Die Vivid! XS besitzt einen TV-Ausgang und ist ab Mai für 270 Mark zu haben.

VIA Cyrix III und Apollo KT266

Infrastruktur **VIA stellt neue CPU und neuen Mainboard-Chipsatz vor.**

Der taiwanesische Chipsatzhersteller VIA zeigte den Cyrix-III-Hauptprozessor. Sein Level-1-Cache ist 128 KByte groß, der Level-2-Cache 64 KByte. Als erste Prozessorversion des „C3" geht eine Version mit 733 Megahertz an den Start. Leistungstechnisch kann der Prozessor nicht neben einem gleich getakteten Celeron-Prozessor bestehen. Die CPU passt dafür auf jeden Sockel-370, wobei möglicherweise ein BIOS-Update vonnöten ist. VIAs Chipsatz-Goldstück, der neue KT266 für AMD-Prozessoren (Athlon und Duron), unterstützt neben SDRAM-Speicher auch DDR-RAM. Der Chipsatz soll beim Einsatz von DDR-Speicher noch Performance-Probleme haben. Fest steht: Erste Mainboards auf KT266-Basis kommen in den nächsten zwei Monaten in den Handel.

Info:VIA, www.viatech.com



Hier sehen Sie North- und Southbridge des neuen KT266-Mainboard-Chipsatzes.

Gamesurround Fortissimo II

Soundkarten **Hercules bringt zwei neue Soundkarten.**

Die Gamesurround Muse XL bietet Unterstützung für zwei und vier Lautsprecher und ist kompatibel zu allen gängigen Standards (DirectSound 3D, A3D, EAX 1 und 2). Die Gamesurround Fortissimo II besitzt neben zwei Stereo-Ausgängen einen getrennten optischen S/P-DIF-Ein- und -Ausgang sowie einen getrennten Kopfhörer-Ausgang, so dass Lautsprecher und Kopfhörer gleichzeitig angeschlossen werden können. Die unterstützten Standards sind die gleichen. Die Muse XL wird rund 90, die Fortissimo II 140 Mark kosten. Die Karten sind ab Mitte April erhältlich.

Info: Hercules, 09122-8860, www.hercules.com

M3PO go und SiXPack 5.1+

Soundzubehör **Terratec gibt viel auf die Ohren.**

Der M3PO go ist ein tragbarer MP3-CD-Player, der Audio-CDs und MP3-CDs (CD-R und CD-RW) liest. Mit zwei Batterien liefert er rund 20 Stunden Spielzeit. 50 Sekunden Anti-Shock-Speicher sorgen für unterbrechungsfreien Klanggenuss. Der M3PO go ist ab April für 600 Mark erhältlich. Die neue Soundkarte SiXPack 5.1+ ist eine 5.1-Kanal-Soundkarte und unterstützt DirectSound-3D, A3D sowie EAX 1 und 2. Ein Software-DVD-Player, Treiber und viele Tools sind natürlich im Paket inbegriffen. Die SiXPack 5.1+ wird 200 Mark kosten. Darüber hinaus entwickelt Terratec momentan auch einen stationären MP3-Rekorder mit USB-Schnittstelle.

Info: Terratec, 02157-81790, www.terratec.de

Für die SiXPack 5.1+ und den M3PO go hat Terratec auf der CeBIT ordentlich die Werbetrommel gerührt.

Intel Pentium 4 1.700 MHz

Infrastruktur **Intel schließt wieder zu AMD auf.**



Intel zeigte auf der Messe neben dem 1,7-GHz-P4 auch einen Pentium 4 mit 2.000 MHz – natürlich aktivgekühlt.

Intel zeigte einen Pentium 4 mit 2.000 MHz, allerdings nicht mit dem kommenden „Northwood"-Kern. Pressesprecher Hans-Jürgen Werner bestätigt, dass der Zwei-Gigahertz-Pentium-4 noch in diesem Jahr kommt. Bis Jahresende werde Intel mehr Pentium-4- als Pentium-III-Prozessoren produzieren. Im April soll der Pentium 4 mit 1,7 Gigahertz an den Start gehen.

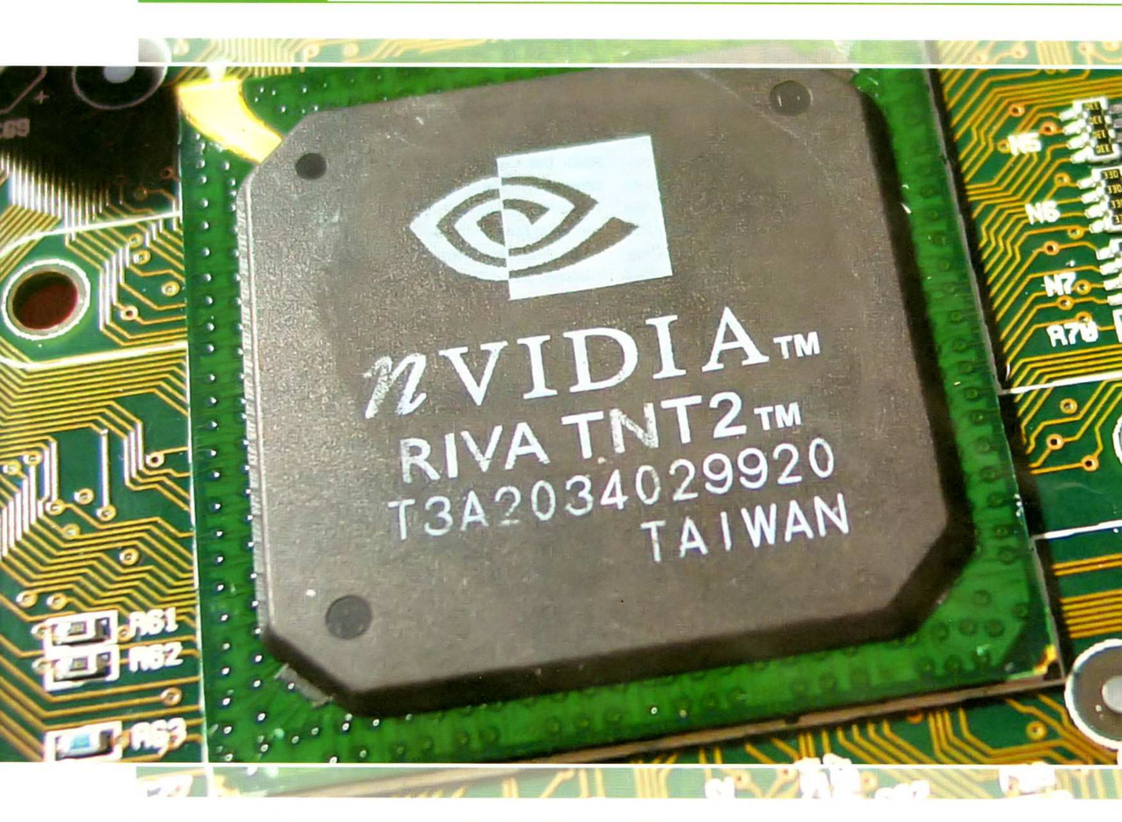
Info: Intel, www.intel.com

AMD Athlon 1.300 und 1.333

Infrastruktur **AMD zeigt auf der CeBIT neue Prozessoren.**

AMD zeigte auf der CeBIT hinter verschlossenen Türen lauffähige PCs mit dem Athlon-Nachfolger namens Palomino. Zwei CPUs mit 900 MHz arbeiteten ohne Aktivkühlung auf einem Mainboard mit dem lang erwarteten AMD760MP-(Multi-Prozessor-)Chipsatz. Daneben stand ein PC mit 1.533 MHz Palomino, der mit 133 MHz Front-Side-Bustakt und einem Multiplikator von 11,5 arbeitet. Laut Beschreibung lief auf dem verbauten AMD760-Mainboard flotter PC266-DDR-Speicher. Palomino-Prozessoren kommen zunächst als Laptop-Varianten auf den Markt. Desktop-Versionen über 1,5 GHz erscheinen in der zweiten Jahreshälfte. Aber es konnte auch Bekanntes in schnellerer Version bestaunt werden: Den Athlon gibt es ab nun auch in Versionen mit 1.300 und 1.333 MHz, die Preise liegen bei 318 und 350 Dollar. Der Duron mit 900 MHz ist bereits im Handel.

Info: AMD, www.amd.de



TNT2 UND SPASS

Riva-TNT2-Chips sorgen schon lange für akzeptable 2D- und 3D-Grafik. Da der in die Jahre gekommene TNT2-Chip noch immer in zahllosen Computersystemen seinen Dienst verrichtet, haben wir einige Tuning-Tipps für den Grafik-Veteranen gesammelt.

Viele Leser haben sich gewünscht, dass wir uns nicht nur den aktuellen GeForce-Beschleunigern zuwenden, sondern auch einmal ältere Hardware wieder spieletauglich machen. Wir haben uns TNT2-Grafikkarten zur Brust genommen ihre Spielegeschwindigkeit optimier. Die Ergebnisse lesen Sie hier.

TIPP 1: MODELLBESTIMMUNG

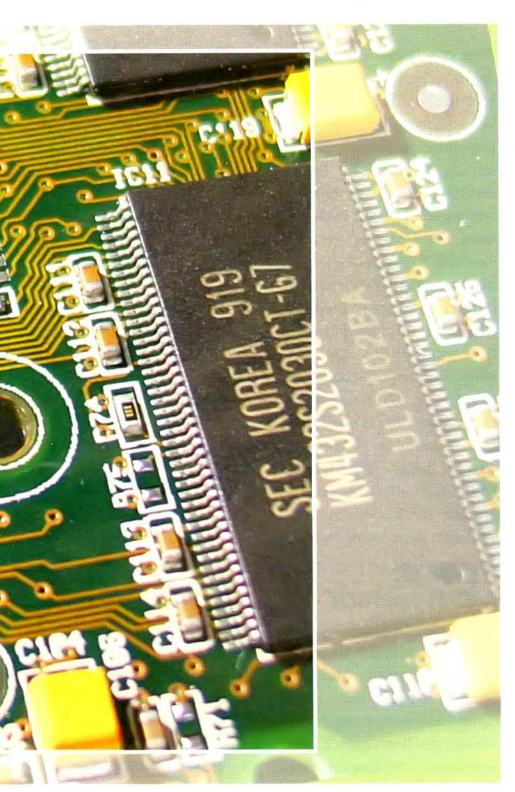
Da die Riva-TNT2-Familie mittlerweile über vier Mitglieder verfügt, sollten Sie vor dem Tuningversuch auf jeden Fall feststellen, welcher Grafikchip denn nun genau auf Ihrer TNT2-Platine werkelt. Der Referenztreiber von Nvidia hilft Ihnen dabei. Nach einem Rechtsklick auf den Windows-Desktop klicken Sie sich über „Einstellungen“ und „Weitere Optionen“ zur Registerkarte des Grafikprozessors vor. Mögliche TNT2-Chips sind der reguläre TNT2, der TNT2 Pro, der TNT2 Ultra sowie die Version TNT2 Model64. Die Chips unterscheiden sich nur in der Taktung, lediglich die M64-Variante hat einen kleineren Speicherbus (64 statt 128 Bit). Logisch, dass das auch zu Einbußen in der 3D-Geschwindigkeit führt.

TIPP 2: FESTER HALT

Zunächst sollten Sie sich Ihre Grafikkarte mal etwas genauer anschauen. Also öffnen Sie das Gehäuse und überprüfen Sie, ob die Platine fest auf dem Mainboard steckt. Wenn Sie wackelt, verschrauben Sie die Karte fest mit dem Gehäuse. Vorher verrät Ihnen ein Blick auf die Speicherbausteine noch die Zugriffszeit des Speichers (wird später für Übertaktungen wichtig). Der Wert ist meist die letzte Zahl des Aufdrucks der Speicherbausteine.

TIPP 3: SAUBERER KÜHLER

Zusätzlich sollten Sie prüfen, ob der Kühlkörper des Grafikchips ebenfalls fest sitzt. Finden Sie statt eines norma-



DABEI!

len Passivkühlers einen Mini-Ventilator auf der Grafikkarte, reinigen Sie diesen mit etwas Druckluft (in jedem Baumarkt erhältlich). Das sorgt nicht nur für eine bessere Kühlung, sondern auch für weniger Lärm. Nachdem das Gehäuse wieder verschraubt ist, starten Sie den Rechner.

TIPP 4:
DER BIOS-EINGANG

Wenn der PC Ihren Hauptspeicher hochzählt, drücken Sie „Entf", um in das BIOS-Menü Ihres Mainboards zu gelangen. Dort sollten Sie einige Einstellungen vornehmen, die wir Ihnen im Extrakasten „BIOS-Einstellungen" zeigen.

TIPP 5:
BIOS-TUNING

Nun sollten den Chipsatztreiber für Ihr Mainboard auf den aktuellsten Stand bringen. Für alle PCs mit Intel-Mainboardchipsatz (Intel BX, 815, 850 etc.) ist das die Version 2.80.008, für Chipsätze der Firma VIA installieren Sie den „4in1"-Treiber in der Version 4.29v. Sollten Sie einen AMD-Chipsatz auf Ihrem Mainboard haben, installieren Sie auf Ihrem Windows-9x-Rechner die Treiber „AGP 4.80", „IDE 1.32" und „IRQ 1.11". Diese Treiber finden Sie übrigens auf unserer Heft-CD. Installieren Sie diese Treiber nur, wenn Sie sich ganz sicher sind!

TIPP 6:
BIOS UPDATEN

Ein Update Ihrer BIOS-Software ist ebenfalls eine gute Idee: Schauen Sie sich zunächst auf unserer Heft-CD nach dem passenden Update um. Dort finden Sie die wichtigsten und aktuellsten BIOS-Updates. Dazu sollten Sie den Hersteller sowie den Namen und die Revisionsnummer Ihrer Hauptplatine kennen. Finden Sie das aktuelle Update nicht, sollten Sie unbedingt auf der Homepage des Herstellers nachschauen.

TIPP 7:
TREIBERFEINHEITEN

Die Detonator-Serie versorgt alle Karten mit Nvidia-Chipsatz mit dem richtigen Treiberwerkzeug. Bei unseren Tests war der alte Detonator-Treiber v5.22 stets etwas flotter als die 6.x-Versionen. Wenn der ältere Treiber keine Fehldarstellungen auf Ihren Monitor zaubert, sollten Sie ihn auch weiterverwenden. Die Treiberversion v10.50 unterstützt nun auch 3D-Brillen. Diese sollten auf Rechnern mit TNT2-Grafikkarte aber wegen der schlechteren Performance nicht zum Einsatz kommen.

TIPP 8:
VSYNC AUS

Die „vertikale Synchronisation" beschreibt die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und Monitor. Ist sie aktiviert, schickt die Grafikkarte ausschließlich Vollbilder an den Monitor. Dabei kann es vorkommen, dass die Karte auf den Monitor wartet, da er die Bilder nicht flott genug darstellen kann. Ist die Option „Vsync" abgeschaltet, wan-

Übertaktung mit Aktivkühler

Durch gepflegte Übertaktung können Sie aus jeder TNT2-Platine mehr Grafikleistung herausholen – eine gute Kühlung wie bei unserer Testkarte rechts vorausgesetzt.

Grafikkarte	Elsa Erazor III	Hercules MG Cougar	MSI Starburst	Diamond Viper V770
Grafikchip	TNT2	TNT2 M64	TNT2 Pro	TNT2 Ultra
Takt (Chip/Speicher)	125/140 MHz	125/143 MHz	143/166 MHz	150/183 MHz
Übertaktung mit Kühlung	140/160 MHz	140/160 MHz	150/180 MHz	160/220 MHz
Speicherbandbreite alt	2,24 GB/s	1,144 GB/s	2,656 GB/s	2,928 GB/s
Speicherbandbreite neu	2,56 GB/s	1,28 GB/s	2,88 GB/s	3,52 GB/s
3D-Plus 800x600x16 Bit	3 %	3 %	0 %	0 %
3D-Plus 800x600x32 Bit	7 %	11 %	3 %	3 %
3D-Plus 1.024x768x16 Bit	7 %	9 %	3 %	3 %
3D-Plus 1.024x768x32 Bit	11 %	20 %	10 %	18 %

Sichere Übertaktung hebt die Speicherbandbreite an und sorgt nicht nur bei TNT2-Karten für mehr Grafikpower.
Einstellungen: PIII 500, Asus P3B-F, Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02, vga.dem



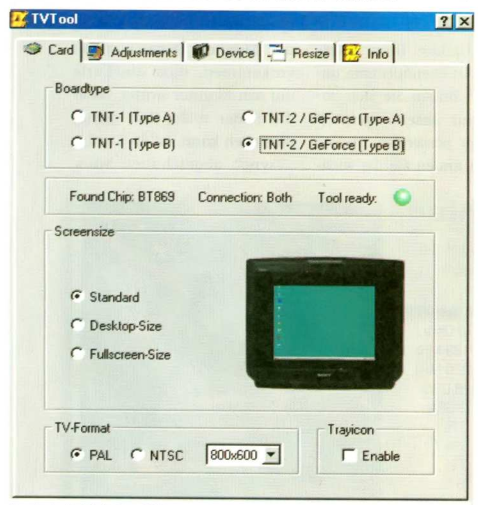
BIOS-Einstellungen

Allen Besitzern einer TNT2-Grafikkarte legen wir die folgenden BIOS-Einstellungen nahe.

Video BIOS Shadow	Disabled
Video BIOS Cacheable	Disabled
Assign IRQ to VGA	Yes
VGA Palette Snoop	Disabled
AGP Fast Writes	Disabled
AGP Aperture Size	½ RAM (bei 128 MB RAM also „64")
PCI Streaming	Enabled
IRQ Resources Controlled by:	Auto

Beachten Sie, dass nicht jedes BIOS gleich aussieht und Sie manche Eintragungen unter Umständen gar nicht oder unter einer leicht veränderten Bezeichnung vorfinden.

Der RivaTuner ist mit das beste Tuning-Programm für TNT2-Grafikkarten. Das Tool finden Sie auf unserer Heft-CD.



Auch bei TNT2-Grafikkarten können Sie den TV-Ausgang mit dem TVTool 4.8 von der Heft-CD voll ausnutzen.

dern die Daten gleich nach der Berechnung an den Bildschirm, wobei gelegentlich Verzerrungen auftreten. Beim Detonator ab Version 5x müssen Sie den Schalter für Direct3D separat freischalten. Auf unserer Heft-CD finden Sie dazu die Datei „Detonator-Coolbits". OpenGL-Spiele ignorieren diese Treibereinstellungen übrigens meistens. Hier hilft nur die manuelle Deaktivierung im Spielmenü selbst. Den Vsync-Schalter finden Sie im Treibermenü des Detonators. Bei *Unreal Tournament* kann es vorkommen, dass Sie durch aktivierte vertikale Synchronisation bis zu 25 Prozent Spielegeschwindigkeit verlieren. Also: Vsync aus!

TIPP 9:
OPENGL-FARBTIEFE

In der OpenGL-Registerkarte des Detonators finden Sie folgenden Eintrag: „Standardfarbtiefe bei Texturen". Ist die Option aktiviert, kann es passieren, dass Ihre OpenGL-Spiele plötzlich sehr langsam sind. Warum? Sie haben im Spiel wahrscheinlich die Option „Desktop-Farbtiefe verwenden" aktiviert und betreiben die Windows-Oberfläche mit 32 Bit Farbtiefe. Ergo: Spiele wie *American McGee's Alice* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* benutzen plötzlich die speicheraufwendigen 32-Bit-Texturen, wenn Farbtiefe und Texturqualität auf „Default" gestellt wurden. Regeln Sie die Textur-Farbtiefe im Spiel auf 16 Bit herunter.

TIPP 10:
TUNING-PROGRAMME

Einige Tuningprogramme wie NVmax oder RivaTuner wurden für Grafikkarten mit Nvidia-Chipsatz entwickelt. NVmax bietet viele Einstellmöglichkeiten, ist aber mit Vorsicht zu genießen, da das Programm noch nicht ganz fertig ist. Wesentlich zuverlässiger ist das Pogramm RivaTuner, das in übersichtlichen Menüs nützliche Tuning-Schalter freilegt. So können Sie bequem an den Optionen für den Betrieb unter Direct3D und OpenGL herumfeilen. Für TNT2-M64-Karten ist vor allem das Direct3D-Mipmapping interessant. Die „Mipmapping Settings" lassen sich von -2 (hohe Qualität) bis +2 (niedrige Qualität) einstellen und kitzeln so bis zu 20 Prozent zusätzliche Performance aus Ihrer Karte. Beide Tools finden Sie natürlich auf unserer Heft-CD.

TIPP 11:
LOCKERE ÜBERTAKTUNG

Durch die Detonator-Coolbits (Heft-CD) schalten Sie im Treibermenü („Hardware Options", „Enable Overclocking") ein Übertaktungsmenü ein, in dem Sie die Taktfrequenzen von Speicher und Chip ändern können. Durch die Erhöhung werden die Komponenten aber besonders heiß. Gute Kühlung ist also sehr wichtig. Den Chiptakt sollten Sie zunächst nicht ändern. Erhöhen Sie stattdessen den Speichertakt in 5-MHz-Schritten und starten Sie nach jeder Erhöhung den 3Dmark2001 von unserer Heft-CD. Beim ersten Anzeichen von Bildfehlern stellen Sie den Takt wieder zurück. Wichtig ist, dass Sie auch dauerhaft ein Auge darauf haben und gegebenenfalls die Taktung wieder zurücknehmen!

TIPP 12:
GENERELLES

Da TNT2-Karten besonders durch ihre Speicherbandbreite in der Leistung beschränkt sind, sollten Sie in niedrigen Auflösungen und 16 Bit Farbtiefe spielen. Zusätzlich können Sie auch die Textur-Qualität im jeweiligen 3D-Spiel herunterregeln oder einfache Texturfilter benutzen. So machen Sie auch aktuellen Spielen mit Ihrer TNT2 Beine!

Bernd Holtmann

AMD-Systeme im Griff!



Diesen Monat präsentieren wir Ihnen die besten Tipps und Tricks zum Einrichten und Tunen von AMD-Systemen!

Egal ob Athlon oder Duron, die Installation eines neuen PCs mit AMD-Prozessor ist eine trickreiche Angelegenheit. Oft stürzen PCs ab, Festplatten werden nicht erkannt oder der Bootvorgang dauert zu lange. Aus diesem Grund haben wir tief in die Redaktions-Trickkiste gegriffen, um Ihnen das Leben so angenehm wie möglich zu machen.

Internet-Tricks

Auf der Webseite www1.amd.com/athlon/config finden Sie eine stets aktualisierte Liste mit Hauptplatinen und auch Netzteilen, die AMD für den Betrieb in Athlon- und Duron-PCs empfiehlt. Vor allem bei Athlon-Prozessoren über 1.000 Megahertz sind ein leistungsfähiges Netzteil und auch ein guter CPU-Kühler Pflicht.

BIOS-Einstellungen

Stabile Rechner besitzen sehr konservative BIOS-Einstellungen, die erst im Nachhinein Stück für Stück optimiert werden. Begeben Sie sich in das BIOS Ihres PCs. Dazu drücken

Sie nach dem Einschalten die Taste „Entf". Dort starten Sie mit den „Setup defaults", den Standardeinstellungen, und nehmen sich dann folgende Einstellungen zur Brust. Power Management: Disabled. Shadow Configuration: Alles Disabled. AGP Aperture Size: Halber Hauptspeicher (bei 128 MB RAM steht hier also eine 64).

Spannungscheck

Überprüfen Sie die angelegte CPU-Spannung (siehe Extrakasten „Übertakter-Tipps") und den eingestellten Arbeitstakt Ihres Prozessors auf Richtigkeit. Im schlimmsten Fall können Ihnen die in einigen BIOS-Versionen verfügbaren Rettungseinstellungen namens „Fail-Safe-Defaults" helfen. Nun können Sie mit der BIOS-Optimierung fortfahren und mit unserer Hilfe nicht benutzte Komponenten deaktivieren.



Für Emperor: Battle for Dune sollten Sie Ihren PC auf Vordermann bringen – so sorgen Sie nicht nur für flottes Gameplay, sondern vermeiden auch unnötige Abstürze.

Zwei Ports?

Kaum ein Spieler benötigt zwei serielle Ports. Im „Advanced"-Menü des BIOS können Sie die Komponenten durch den Schalter „Onboard Serial Port" abschalten. Den USB sollten Sie aber nicht deaktivieren, denn dort findet später bestimmt das eine oder andere Eingabegerät seine Wahlheimat. Wenn Sie Windows auf einem AMD-PC installieren, sollten Sie grundsätzlich zunächst nur mit minimaler Hardware starten. Das heißt konkret: Mainboard, CPU, Speicher, Festplatte(n) und Grafikkarte. Alle anderen Steckkarten wie Netzwerk- und Soundkarten bauen Sie später nacheinander ein und installieren die Treiber.

Chipsatz-Probleme

Auf den Hauptplatinen von AMD-Systemen treffen Sie den KT133(A)-Chipsatz an. Bei solchen Mainboards empfehlen wir Ihnen den Betrieb nur eines einzigen Speichermoduls. Darüber hinaus legt AMD Anwendern nahe, nur ungepufferten Speicher, also „unbuffered" RAM, einzusetzen (handelsüblichen Speicher). So genannter „registered" oder „buffered" Speicher wird hingegen primär in Server-Rechnern eingesetzt. Sollten Sie trotzdem an einer Konfiguration mit zwei RAM-Riegeln nicht vorbeikommen, können Sie sporadischen Abstürzen mit unserem nächsten Tipp entgegenwirken.

Speicherproblematik

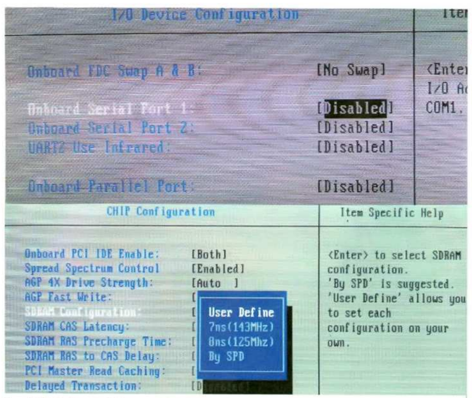
Treten bei der Verwendung von zwei Speichermodulen Abstürze auf, kann das an den Speichertimings im BIOS liegen. Dort sollten Sie in das Menü „Chip Configuration" wechseln und bei „SDRAM Configuration" die Option „User Define" wählen. Sie haben hier drei weitere Optionen zur Verfügung. Diese setzen Sie alle auf den Wert „3". Die Speichertimings hätten Sie damit etwas entschärft. Sollten Sie danach immer noch Abstürze plagen, sprechen Sie Ihre eventuell vorhandenen PC-133-Speichermodule statt mit 133 MHz probeweise mit 100 MHz an. Dazu verändern Sie im BIOS-Menü „Advanced" die „DRAM Frequency". Unsere zusätzlichen Einstellungstipps lauten: Bank Interleave: Disabled, PCI to DRAM Prefetch: Disabled, DRAM Read Latch Delay: Disabled, Byte Merge: Disabled, Delayed Transaction: Disabled.

Die IRQ-Problematik

Aktuelle Grafikkarten benötigen einen eigenen Interrupt, auch IRQ genannt. Im BIOS prüfen Sie deshalb, ob die Option „Assign IRQ for VGA" auf „Yes" steht. Sollten Sie im weißen PCI-Slot neben der AGP-Grafikkarte eine Steckkarte finden, kann es trotz dieser Einstellung passieren, dass sich AGP- und PCI-Karte einen IRQ



Der aktuelle Gruselschocker Clive Barker's Undying verlangt nach einem flotten und stabilen System. Mit unseren Tipps zu AMD-Systemen ist das kein Problem.



Im BIOS deaktivieren Sie unnötige Ressourcen (1) und können bei Problemen auch die Speichertimings der RAM-Bausteine manuell ändern (2). So wird Ihr PC etwas flotter.

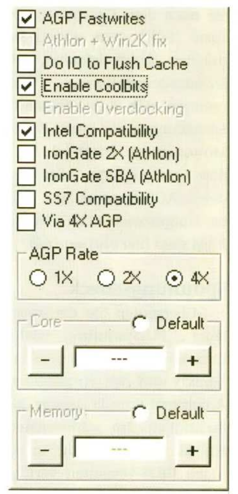
teilen. Generell gilt: Wenn sich Windows 98/ME störrisch verhält und keine Manipulation über den Geräte-Manager zulässt, stecken Sie die kritische PCI-Karte in einen anderen Steckplatz. Danach werden die IRQ-Belegungen nämlich neu vergeben. Beim A7V-Mainboard von Asus teilt sich der zweite PCI-Slot einen IRQ mit dem zusätzlichen IDE-Controller. Der Hersteller schlägt vor, lediglich keine SCSI-Controller, TV- oder Sound-Karten hineinzustecken. ISDN- oder Netzwerkkarten stellen anscheinend keine Probleme im zweiten PCI-Slot dar.

AGP beim A7V

Moderne Mainboards unterstützen den flotten Übertragungsstandard AGP4X, sorgen aber manchmal vor allem mit Grafikkarten à la GeForce 2 GTS und Matrox G400 für instabile Systeme. Die Lösung: Stellen Sie die AGP-Übertragungsgeschwindigkeit herunter. Bei Mainboards mit VIA-Chipsatz müssen Sie diese sogar zweimal einstellen: im BIOS und bei der Installation des VIA-AGP-Treibers. „Turbo" steht bei Letzterem für AGP4X oder AGP2X, je nach verwendetem Mainboard. „Standard" steht für AGP1X. Prüfen Sie Ihren Rechner zuerst im AGP4X-Modus und verringern Sie die Einstellung bei Problemen auf AGP1X. Der Geschwindigkeitsverlust ist nicht so groß. Im BIOS-Menü „Advanced" stellen Sie die Option „System Performance Settings" auf „Normal". Die gleiche Vorgehensweise ist auch bei älteren Mainboards zu empfehlen, die nur AGP2X unterstützen.

Onboard-Controller

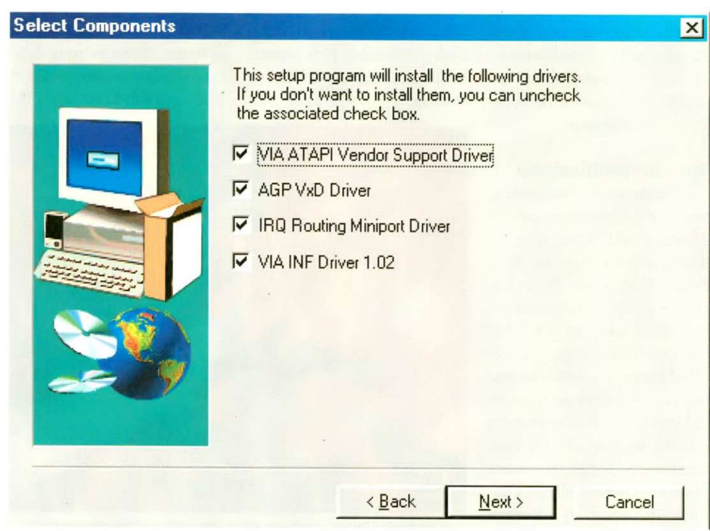
Bei den Asus-Mainboards A7V (KT133-Chipsatz) und A7V133 (KT133A-Chipsatz) spielen Sie direkt nach der Windows-Installation zunächst den zusätzlichen IDE-Controller von Promise auf. Erst danach sollten Sie die VIA-4-in-1-Chipsatz-Treiber (v4.25) von unserer Heft-CD installieren. Sollte das Setup-Programm die Einzelkomponenten nicht gleich erkennen, können Sie die vier einzelnen Treiber auch von der Webseite www.via.com.tw/drivers/ herunterladen. Erst danach installieren Sie die Treiber von Zusatzkarten und schließlich DirectX 8.



Auf AMD-Systemen mit GeForce-Grafikkarte können Sie durch das Programm „NVMax" einige versteckte Tuningoptionen freischalten.

System-Check

Um alle Einstellungen wie die AGP-Settings zu prüfen, empfiehlt sich das kleine Tool PCI-List. Damit haben Sie schnell einen Überblick über die wichtigsten System-Parameter. Das Programm ist kostenlos und auf der Internetseite www.entechtaiwan.com erhältlich. Andere empfehlenswerte Utilities sind „WCPUID" und „NVMax" (beide auf Heft-CD). Besitzer von GeForce-Grafikkarten können im BIOS den „AGP Fast Writes"-Modus aktivieren. Diese Option ermöglicht den direkten Datenaustausch zwischen Prozessor und Grafikkarte ohne Umweg über den Systemspeicher. So erhalten Sie in Spielen ein bis zwei Prozent mehr Grafikleistung. Bei Instabilität sollten Sie diese Option deaktivieren.



Die 4-in-1-Treiber werden für den Mainboard-Chipsatz benötigt. Bei Problemen finden Sie auf www.via.com.tw die vier einzelnen Treiber in der aktuellsten Version auch zum Download.

´s move® bewegt



Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie. Holen Sie sich für ein Jahr PC Action und Sie erhalten den STABILO ´s move the elastic writer – als kostenloses Dankeschön.

STABILO ´s move the elastic writer – organische Form, griffig-elastische Oberfläche und elastische Spitze, aber eigentlich unbeschreiblich. Man muss ihn einfach fühlen, deshalb: get ´s move and feel ´s move!

feel it

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de



❐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909.-/Jahr)

❐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„STABILO ´s move the elastic writer" (Art.-Nr. 2041)
(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Board-Details

Das Abit-Mainboard KT7 hat Stabilitätsprobleme mit einigen MX- und GTS-Karten. Zur Lösung stellen Sie im „Advanced Features Setup" des BIOS den Wert der Option „AGP Driving Value" auf „DA" oder „EA". Die Mainboardhersteller Epox und Tyan raten bei Einsatz einer GeForce256 auf ihren Hauptplatinen zum Wert „A8". Bei einer GTS stellen Sie „BA" ein, für die Grafikkarte Asus V6600 Pure GeForce256-Chip „B9". Als letzte Lösung können erfahrene Besitzer des Asus A7V-Mainboards auch das BIOS auf eine ältere Softwareversion bringen. Einige Leser haben damit die Systemstabilität erhöhen können. Die alte Version 1003 des A7V-BIOS befindet sich auf unserer Heft-CD.

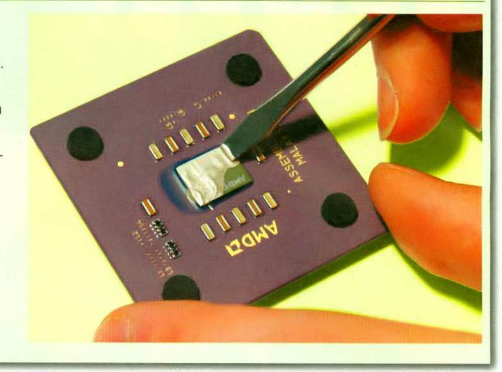
Die einzelnen Tipps sollten Sie einzeln nacheinander durchführen. Wenn Sie das machen, sollte Ihr PC mit AMD-Prozessor danach ohne Probleme laufen. Plagen Sie trotzdem noch Probleme, entfernen Sie probeweise einzelne Komponenten, um auch die Möglichkeit kaputter Hardware auszuschließen.

Bernd Holtmann

Im nächsten Monat: Übertakter-Tipps

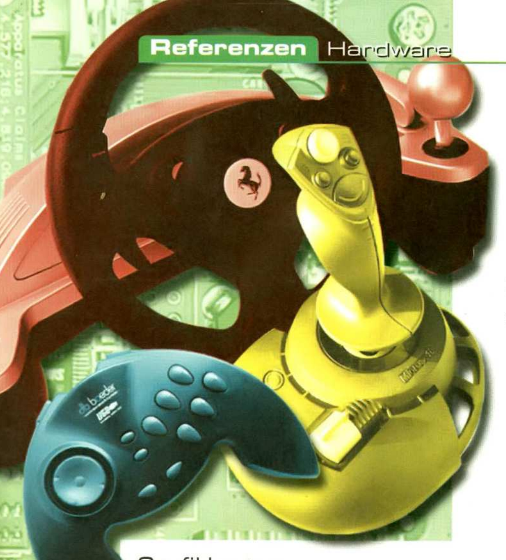
Im Mai nehmen wir uns die Übertaktung von AMD-Prozessoren vor. Aber was bedeutet das eigentlich?

Jeder Hauptprozessor muss mit Strom versorgt werden. Je niedriger die an der CPU angelegte Spannung, umso kühler bleibt sie. Mit einem kleinen Trick und etwas Fingerspitzengefühl können Sie Ihre CPU aber auch über die angegebene Megahertz-Zahl betreiben. Dabei wird die CPU mit etwas mehr Spannung versorgt, was die Lebensdauer natürlich auch verkürzt. Die Garantie des Herstellers verlieren Sie beim Übertakten zwar, dafür können Sie mit einem ordentlichen Leistungsplus rechnen. Wie Sie im Detail an die Übertaktung herangehen, worauf Sie genau achten müssen und wie weit Sie das Übertakterspielchen treiben können, lesen Sie in der nächsten Ausgabe der PC Action!





www.mtvhome.de
MTV
MUSIC TELEVISION
you better believe



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 1.250,-	93%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09122-8860	DM 1.250,-	93%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 800,-	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 1.350,-	92%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 949,-	92%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 1.250,-	92%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09122-8860	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 799,-	91%
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/02	089-665150	DM 899,-	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09122-8860	DM 799,-	90%
Asus	AGP-V7100 DC	02/01	02102-95990	DM 549,-	88%
Ati	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	88%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	86%
MSI	StarMaxx32	01/01	06403-905010	DM 360,-	85%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09122-8860	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500,-	81%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	82%*
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	82%*
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79,-	79%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	78%*
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	78%*
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	78%*
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	09122-8860	DM 99,-	77%*

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	88%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09122-8860	DM 199,-	78%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09122-8860	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02363-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09122-8860	DM 49,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09122-8860	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09122-8860	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09122-8860	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09122-8860	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09122-8860	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%


DIE GANZE MACHT
AM KIOSK
#21
EXKLUSIVES INTERVIEW MIT ERIC WALKER
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN


2000 © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

Spiele-Index



Bei Electronic Arts sitzen scheinbar ganz, ganz schlaue Leute im Vertrieb. Wer sich dieser Tage die deutsche Version des Rennspiels *STCC 2* gekauft hatte, fand in der Verkaufsbox einen Flyer der offiziellen Tipps&Tricks-Hotline. Dass es sich dabei um den englischen Flyer mit der englischen Hotline-Nummer handelt, scheint niemandem von EA aufgefallen zu sein. So macht sich spätestens nach Anwahl der dort abgedruckten Telefonnummer bei Hilfesuchenden aus Deutschland Ernüchterung breit. Diese führt logischerweise nicht zur Tipps&Tricks-Hotline, sondern direkt nach Asbach-Bäumenheim zu irgendeiner Frau Schulz – herzlichen Glückwunsch!

In Asbach-Bäumenheim soll Electronic Arts' Tipps&Tricks-Hotline sitzen? Guter „Scherz", EA ...

Fundsachen

Beim Testen von Neos Gangster-Simulation *Der Clou! 2* staunte Christian Sauerteig nicht schlecht: Im Autohaus wurde ihm ein Wagen angeboten, der bei einer Spitzengeschwindigkeit von 90 km/h in 20 Sekunden von 0 auf Tempo 100 beschleunigt. Wie das wohl geht?



Worte des Monats

„Vom Strand aus beschießt der User knackig-dralle Badenixen, die aus dem Meer schlendern. Manches leicht geschürzte Girl schwebt im Ballon vorbei oder baumelt am Drachen; auch hier heißt es treffen und Punkte sammeln. Tanzende Kokosnüsse fordern ein geschicktes Händchen, vergüten aber mit Punkten satt. Vor Männern wird gewarnt: Schießt der potenzielle Pasha im Übereifer daneben und ballert auf dicke Eunuchen, schrumpft sein Score kräftig."

Quelle: Pressemitteilung zum Online-Spiel *Pasha's Gotha – Das pralle Leben* (www.pasha-game.de)

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION
ERSCHEINT AM 16. MAI

Anstoss Action

Den Beweis, dass es doch noch eine gute und vielleicht sogar bessere Alternative zu EA Sports' Referenzprodukt *FIFA 2001* gibt, möchte Ascaron mit seiner Fußballsimulation *Anstoss Action* antreten. Wir haben den *FIFA*-Konkurrenten für Sie auf Herz und Nieren geprüft.



Counter-Strike für Profis, Teil 2

Im zweiten Teil unserer Profi-Tipps-Beilage erfahren Sie alles über die Geheimnisse der Terror-Mannschaft und erhalten Einblicke in die erfolgreiche „de_Map-Strategien" des Top-CS-Clans Mortal Teamwork|PC Action. **Zusätzlich: Alle wichtigen Tools, CS-Versionen und Config-Dateien auf CD-ROM.**

AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Desperados, Tribes 2 und vieles mehr!



RELEASE:
ENDE APRIL
2001
WELCOME TO
EL PASO
PC CD ROM
PRIMA GAMES
Spellbound
INFOGRAMES
© INFOGRAMES 2001 – entwickelt von SPELLBOUND Software.
www.desperados-game.com
www.de.infogrames.com